

Hardware: Comtrade WCG računar, Razer miševi

august 2006. 3. broj

PLAY!



Barrow Hill, Outrun 2006

COVER STORY:

**Joint Task
Force**

Devil May Cry 3

Titan Quest

Madden 07

Dark Messiah of Might and Magic

ELITE'S YOUR MISSION



DARK STAR ONE

"Ubedljivo i izazovno." **80%**
PC Gamer

"Sjajan povrat svemirskoj tematici, koji je pobudio najlepše uspomene na Elitu. Poletite u svemir kao Han Solo..." **8.1/10**
GameSpot

"...najbolja igra u svom žanru koju sam imao prilike da igram."
IGN.com

WWW.DARKSTAR-ONE.COM

PC DVD
ROM



Uvodnik

Treća sreća!

Stara izreka kaže da je treća sreća, pa se i mi u to uzdamo. Treći PLAY! je pred nama, sa sada već nekom uokvirenom formom koju nadam se nećemo menjati od sada pa nadalje, osim naravno kada dođe do proširenja, poboljšanja i uvođenja novih rubrika.

Stoga ćete, od sada pa nadalje, biti u prilici da čitate redovno o novim igrama i hardveru, upoznajte se sa softverskim rešenjima, modovima za popularne naslove i tome slično. Uostalom, prelistajte PLAY sami, pa ćete videti. Čitav avgust mesec kao što svi dobro znate protiče u znaku World Cyber Games-a. Dok smo zaključivali broj, održane su beogradske kvalifikacije u sjajnom ambijentu Comtrade Technology Center, na Novom Beogradu. Pored ovog, održani su i turniri u F.E.A.R., Prey i Trackmania Nations igrama, gde su pobednici osvojili vredne nagrade, a demonstriran je i Flight Simulator 2004. Tech Industry je organizovao hardversku radionicu sa promocijom najnovijeg softvera, a Microsoft kutak doneo je i Xbox konzolu, gde su čak i organizatori



WCG-a napravili svoj mini Dead or Alive turnir. Dok budete čitali ove redove, World Cyber Games će biti samo dan, dva, ili već u toku (potencijalno i iza nas, ali se nadamo da ste redovni čitaoci PLAY! magazina) a tu smo već za vas spremili nekoliko iznenađenja. Ne samo da smo "natempirali" da se PLAY! pojavi pre World Cyber Games turnira, već smo vam obezbedili i specijalno teaser izdanje magazina na 16 strana u štampanoj formi koji se na WCG-u deli potpuno besplatno. I čak i ako vam to nije dosta, obezbedili smo i određenu količinu PLAY! magazina (prva tri broja) na DVD-u, uz pregršt demoa i trejlera koji popunjavaju ostali prostor. Prava zabava taman pred kraj raspusta i početak nove školske godine. Javite nam kako vam se dopadaju sve te nagrade, pokloni i iznenađenja i naravno ne zaboravite da dođete na World Cyber Games i KlanRUR štand, gde će, pored Tech Industry-ja i RUSH!-a biti i PLAY! magazine sa svojom specijalnom sekcijom.

TOP 5

1. Joint Task Force – JTF je igra koja bi trebalo da u potpunosti redefiniše žanr real time strategy igara. Stoga smo i odlučili da se pozabavimo upravo njom, a i postavimo je na cover trećeg broja PLAY! magazina. Videćemo i da li će opravdati očekivanja.

2. Outrun 2006 – Stara legenda iz Sega postrojenja vraća se u velikom stilu na ekrane naših računara. Pored dobrih pesama, sjajnih staza i izuzetne zabave, Outrun donosi i pregršt iznenađenja.

3. Dark Messiah of Might and Magic – M&M serijal svakako je poznat igračima širom sveta, kao i Heroes of Might & Magic. Pored ova dva, postojalo je još dosta drugih igara koje su koristile M&M licencu, ali se nisu baš proslavile. Dark Messiah of M&M je najnovija igra koja bi to trebalo da promeni.

4. Razer miševi – Logitech je dobro poznat proizvođač igračkih periferija, barem u našoj zemlji, zbog jako dobre pokrivenosti i marketinga. Sa druge strane, Speedlink već neko vreme pravi Razer miševe, kod nas jako poznate do 2000. godine, kasnije nešto manje. Najnovija serija miševa ove game pojavila se i kod nas u zemlji, pa nismo mogli da odolimo a da ih ne isprobamo.

5. Devil May Cry 3 – Čuvena akciona igra sa konzola u svom drugom nastavku stiže i na PC. Proverite šta je to načinilo DMC tako popularnom igrom na čitavom svetu.

Broj 03 – septembar 2006.
Izlazi jednom mesečno
Cena: besplatno

Glavni urednik:
Milan Đukić

Redakcija:
Nenad Dimitrijević
Miloš Hetlerović
Nikola Nešović
Vladimir Kosić

Saradnici:
Luka Zlatić
Stefan Marković
Ivan Ognjenović
Vukašin Stijović

Lektor:
Petar Starović

Kontakt:
PLAY! magazine
Beograd
redakcija@play-zine.com
www.play-zine.com

Dizajn i prelom:
Jasmina Radić



14 Madden 07

Madden je popularni serijal NFL igara koji nam dolazi pravo iz EA Sportsa. Tokom godina izdanja ove igre bila su puna iznenađenja, nekada pozitivnih, nekada ne. Pogledajte šta redakcija PLAY! magazina misli o najnovijem, koje nas očekuje već negde po početku školske godine.



38 PES WC patch

Ako igrate Pro Evolution Soccer, sigurno znate za sve mogućnosti modifikovanja ovog sjajnog fudbala. Jedan od njih, u skladu sa aktuelnom situacijom, svakako je i World Cup patch, a u ovom tekstu možete pročitati sve detalje oko istog, kao i uputstvo za instalaciju.



31 Titan Quest

Igra koja će zadati ozbiljne probleme vašem kažiprstu stigla je na ekrane naših računara. Grafika je sjajna, nivo zaraznosti na visokom nivou, stoga ostaje samo da pročitate šta je Vukašin imao da kaže, pre nego što krenete u kupovinu.



20 Barrow Hill

I dok većina igara poseduje "mega" grafiku, "giga" efekte i često "piko" igrivost i zaraznost, Barrow Hill donosi upravo ono obrnuto. Nizak nivo hardverske zahtevnosti, nešto slabiju grafiku ali veliku zaraznost i dobru priču.



SADRŽAJ

- 3 Uvodnik
- 4-5 Sadržaj
- 6-7 Techware
- 9-12 Flash
- 13 13th page
- 14 Preview: Madden 07
- 16-17 Preview: Dark Messiah of M&M
- 18 - 19 Preview: Guild Wars: Nightfall
- 20 Preview: Barrow Hill
- 22-24 Review: Devil May Cry 3
- 26-27 Review: MicroMachines V4
- 28-30 Review: Outrun 2006
- 31-33 Review: Titan Quest
- 35-37 Review: Prey
- 40 Hardware: Antec Lanboy
- 42 Hardware: Benq FP71W
- 43 Hardware: Benq FP93GX
- 44-45 Hardware: Razer miševi
- 46-48 Hardware: ATI X1950XTX vs nVidia GeForce 7950GX2
- 49 Tech: Lexus audio
- 50 Software: DeepBurner Pro
- 50 Software: CD Burner
- 51 Software: Gimp
- 51 Software: Xpress
- 52 Internet: Hattrick
- 53 Internet: Windows Live
- 55 Linux: Audio plejeri

AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:

Editor's Choice – Najvažnija nagrada časopisa PLAY! koja se dodeljuje samo u retkim trenucima proizvodima za koje zaista smatramo da su najbolji na tržištu.

Recommended – Proizvod koji zaslužuje našu preporuku jer svojim kvalitetom zavređuje pažnju.

Best Buy – Nagrada koja se mahom dodeljuje hardverskim uređajima a koja simbolizuje proizvod sa odličnim odnosom cena i performansi.

MORE

46 ATi X1950XTX

Najnoviji

ATi grafički čip stigao je do naše redakcije, pa smo ga brže bolje uporedili sa GeForce 7950GX2.

Pogledajte naše detaljne rezultate testiranja, pa razmislite o svojoj narednoj kupovini.



44 Razer miševi

Razer Boomslang je ime miša koji je među našim igračima (iako nije bilo direktnog distributera) bio jako popularan tokom 2000. godine. Pogledajte kako su se na testu pokazali najnoviji primerci ovog brenda.



43 Benq FP93GX

Igranje na TFT monitorima oduvek

je zadavalo glavobolje zbog sporog odziva panela. Taj problem je prevaziđen pre nekog vremena, predstavljajući 2ms i 4ms modelima. Pogledajte šta Benq ima da ponudi u toj kategoriji.



Stereo Pig Speakers

Kad kupujete nov računar, dobijate uz njega i zvučnike. Ali te koje dobijete baš su, onako, beživotni i monotoni. Za rešenje tog problema, tu su stereo prasići! Dizajnerski, zvučnici su rešeni da vam približe život na selu ili jednostavno da unesu malo živosti na vaš kompjuterski sto. Snaga nije nešto što bi ih izdvojilo od ostalih zvučnika (u pitanju je 1.6W RMS-a po prasetu), ali izgled definitivno jeste! Uživajte!



Zune će koštati 299 dolara?

Svašta se već zna oko Zune plejera od kada je MS i zvanično objavio da radi na njemu, negde početkom prošlog meseca, ali za sada nije bilo puno informacija oko cene. TWiCE donosi tako cenu za uređaj, koja bi trebalo da bude 299 dolara, što je zdravorazumski "tu negde", kada se poredi sa iPod-om. Ono što TWiCE takođe navodi jeste da neće biti kupovine pesama "on the go", što u neku ruku potpuno dovodi u pitanje "connected entertainment" slogan i sam Wi-Fi, ali sačekajmo i zvanične informacije.



Prozirni ekran

Kad su nam već današnje vesti potpuno u tom maniru, hajde da tako i nastavimo. Dai Nippon Printing (DNP) uskoro će Japan učiniti još više futurističkim nego što jeste, kada budu ove jeseni krenuli u promociju i prodaju svojih Crystal Illusion Screen-ova. U pitanju su ekrani sa NXT podrškom sa SoundVu tehnologijom, za potpuni multimedijalni ugođaj. Ekran je veliki 46 inča i 4:3 je aspekta, a premazan je specijalnim tečnim kristalom koji reflektuje samo svetlo iz projektor, čineći ga odličnim za korišćenje čak i u svetlim prostorijama. Za sada nije jasno da li će i projektor biti deo paketa, ali će vas po inicijalnim najavama ovaj ekran koštati 4000 dolara.

Aigo A215

Aigo A215 nije posebno lep plejer niti je "nabijen" mogućnostima kao što su video opcije, wi-fi ili bilo šta tome slično. Međutim, prava snaga ovog uređaja leži u bateriji koja traje jako dobrih 50 sati! Pod uslovom da 24h slušate muziku, to je preko 2 dana audio užitka, ali imajući u vidu da dnevno svoj uređaj koristite recimo 4 sata, to je 12 dana korišćenja sa jednim punjenjem što je, složićete se, jako dobar rezultat. Doduše, ovo je vreme kada puštate MP3, dok WMA (iz nekog čudnog razloga) više koristi bateriju pa je tada njeno trajanje "samo"

35 sati. Cena ovog modela od 2GB je 130 dolara, tj. oko 100 evra.



Corsair CMFUSBREADOUT-1GB

Sony Mylo

Sony je odlučio da spoji nekoliko svojih uređaja (odnosno neke njihove karakteristike) i tako napravi novi proizvod - mylo. Od PSP-a je pozajmljen dizajn, od OQO-a funkcionalnost, od starog mylo-a ime i koncept (My Life Online je produženica od mylo) i tako predstavi mylo (da ponovim još jednom, mylo) za 2006. godinu. U pitanju je Wi-Fi prenosni uređaj sa 2.4 inča ekranom, VoIP mogućnostima kroz Skype, zatim pristup internetu, mogućnost puštanja video i audio materijala, 1GB flash i Memory Stick slot ... posmatrajte ga kao UX180P, samo, za decu.



Iza ovog izuzetno komplikovanog imena (zapravo nije, kada ga raščlanite), krije se novi uređaj firme Corsair. U pitanju je USB flas drajv koji zaista donosi nešto novo - mini panel koji vam u svakom trenutku govori koliko vam je još ostalo slobodnog prostora na disku. Pored vrednosti, tu je i "pita" za one koji vole grafikone, a moguće je i uključiti ispisivanje sadržaja flash drajva

Pored toga, panel se navodno puni tokom korišćenja drajva pa nakon toga bez baterije može da traje godinu dana (ovo su reči proizvođača naravno) a Corsair je za sada izdao verzije od 1 i 2GB. Cene su 40 i 60 dolara, pa ko ne može bez podataka o slobodnom prostoru, nek izvoli.



Pisoar koji govori

Pored svih tih robota, novih materijala, istampanih aviona i sličnih stvari, nije valjda da ste mislili da se neće pojaviti pisoari koji govore? Wzmark Urinal Communicator stoji na dnu pisoara, poseduje mali LCD ekran kao i zvučnik putem kojeg emituje najrazličitije poruke, alarme, reklame i tome slično za onoga ko trenutno koristi pomenutu "spravu".



Vodootporni poklopac služi i kao osveživač, ali i sprečava da "vandal" unište ovu malu spravu svojim "direktnim pogotkom". Wzmark Urinal Communicator je sposoban da primeti dolazak "mušterije" na razdaljini od 30 centimetara, nakon čega počinje da pušta poruke. Za sada su one vezane samo za vožnju u alkoholisanom stanju, ali najave kažu da za ovakav uređaj nema ograničenja pa će se verovatno uskoro pojaviti i reklame.

Stoga nemojte da se prepadnete kada naredni put odete u WC u nekom zapadnom gradu.

KLAN RUR



WWW.KLANRUR.CO.YU

ONLINE MULTIPLAYER GAMING COMMUNITY

EA kupio Unreal engine

Epic i Electronic Arts dogovorili su kupo-prodaju Unreal 3 engine za potrebe igara naredne generacije, koje će se pojaviti pod patronatom Electronic Arts-a. EA za sada naravno nije spreman da otkriva o kojim se igrama radi, ali kažu da su u pitanju jako zanimljivi naslovi, pa čak i nastavnici određenih igara koje su se već pojavile na tržištu. Pored PC-ja, nova ostvarenja treba očekivati i na Xbox 360 i Playstation 3 konzolama.



Kreće Battlefield 2142 beta

I dok su Battlefield 2 serveri još uvek puni i ljudi se bore za svoje rankove, DICE ekipa najavljuje skori početak beta testiranja Battlefield 2142, njihovog shootera postavljenog u daleku budućnost. Prvi srećnici koji će moći da probaju BF2142 su oni koji plaćaju pretplatu na Fileplanet sajtu, ali im ni to ne garantuje ulazak u beta test, već

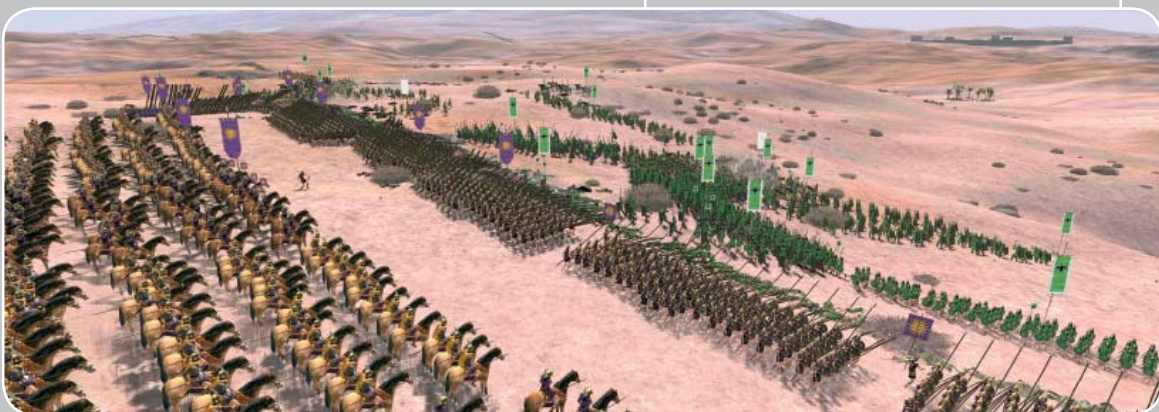
samo mogućnost da se prijave. Kada test bude bio javan, ili barem zatvorenog tipa ali za sve zainteresovane surfere, obavestićemo vas!



Rome: Alexander u prodaji



Rome: Total War – Alexander je naziv igre koju je Sega pre nekog vremena izdala kao paket u izdanju Total War. Eras. Sada se Aleksandar našao samostalno u prodaji i nudi mogućnost da se oprobate u vojnim akcijama poznatog vojskovođe. Pored novih sadržaja, gameplay-a, nekoliko novih kampanja i šest novih istorijskih bitki, postoji i napredan multiplayer mod koji omogućava igranje putem LaNa ali i interneta za sve one koji bi da se sa saigračima oprobaju u poznatim bitkama.



Besplatni F.E.A.R.

Sredinom avgusta objavljeno je da će Monolith, u saradnji sa svojim izdavačima, objaviti besplatnu verziju F.E.A.R. naslova, odnosno njegove multiplayer komponente. Dok čitate ove redove, do objavljivanja je već došlo, pa tako brže bolje možete krenuti put www.joinfear.com linka, i prijaviti se. Download teži 1.8GB a kada ga skinete, kako biste ga aktivirali, morate se registrovati na sajtu, popuniti anketu



i tako dobiti svoj unikatni CD-key. Paket u sebi sadrži sve do sada objavljene F.E.A.R. zakrpe i dodatke za multiplayer kaoš to su mape, modovi i modeli, a vlasnici full igara moćiće da igraju i sa onima koji poseduju samo F.E.A.R. Combat (ime besplatnog multiplayer dodatka), i obrnuto.

Metro 2033 najavljen



4a games kompanija najavila je svoju novu igru Metro 2033: The Last Refuge, što je trenutno radni naslov za novi akciono-orijentisani horor/akcioni FPS sa elementima RPG-a. Ko zna na šta su programeri mislili kada su to rekli. Naslov pravi ukrajinska kompanija a po delu kreiranom od strane ruskog autora Dmitriy Glukhovskog. Igra bi trebalo da sep oяви za Xbox 360, Playstation3 kao i PC, a doneće vizuelno inovativnu tehnologiju, deferred shading, napredno dinamičko osvetljenje, AI koji je sposoban da uči na osnovu vašeg stila igre i još mnogo toga drugog. Ipak, ovo su sve najave programera, pa ćemo za pravu ocenu sačekati da igra stigne do naše redakcije.



Još jedna Dark Age of Camelot ekspanzija

Electronic Arts odlučio je da još jednom proširi igračko iskustvo u naslovu Dark Age of Camelot. Ime najnovije ekspanzije je Labyrinth of the Minotaur, a ovaj dodatak, sedmi po redu, trenutno se razvija u EA Mythic Entertainmentu (nekadašnji Mythic Entertainment). Pojaviće se na petogodišnjicu od

početka rada servera za DaoC a dopneće rasu Minotaura, nove moći, magi-nivoe i još mnogo toga drugog.



Half-life 2 je ostvario izuzetni uspeh što je nagnalo Valve da nekoliko meseci nakon izlaska HL2 najavi add-on – "Aftermath".

Dosta nedelja posle toga, verovatno nakon formiranja ideje oko distribucije SiN Episodes, Valve je odlučio da Aftermath preimenuje u "Episode One" i tako najavi da će se i Half-life 2 dodaci pojavljivati u epizodama.

Half-life Episode One pojavio se na internetu 1. juna 2006. godine, i predstavlja prvi deo nove sage koja će biti završena sa Božićem 2007. godine, što je zapravo kraj decembra naredne godine.

Igra vas vodi van City 17 naselja, ne zahteva Half-life 2 da bi funkcionisala (što

će reći da je stand alone dodatak) i može se nabaviti putem Steam sistema (www.steamgames.com) po ceni od 19.95 dolara. Pored prve epizode, dodatak poseduje i kraći pregled "Episode Two", koji stiže krajem ove godine.

Pored poznatog Gordon Freeman-a, kojeg predstavljate vi sami, u igri će vam iznova pomoći Alyx Vance, kao i njen robot – "Dog". Pored singleplayera, Episode One donosi i dva multiplayer moda, kao i besplatni download "Lost Coast" dodatka, mape koja prikazuje High Dynamic Range (HDR) opcije Source engine-a koji pokreće Half-life 2.

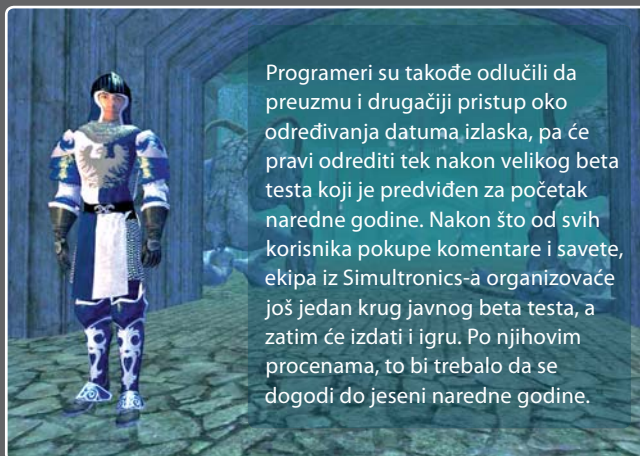
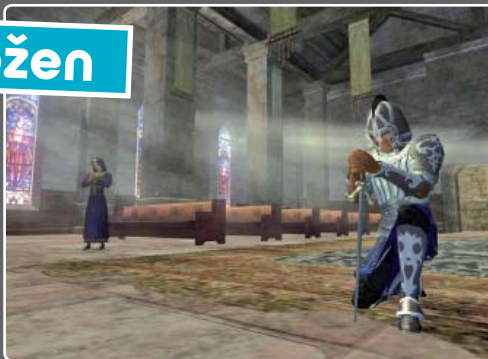
Episode One na internetu!

Half-life 2



Hero's Journey odložen

Hero's Journey, najnoviji MMORPG iz Simultronics-a, odložen je za 2007. godinu, javlja ova programerska kuća. Sam naslov, postavljen u fantastični svet, trebalo je da se pojavi negde tokom ove godine, ali je veliki broj problema prilikom programiranja doveo do odlaganja.



Programeri su takođe odlučili da preuzmu i drugačiji pristup oko određivanja datuma izlaska, pa će pravi odrediti tek nakon velikog beta testa koji je predviđen za početak naredne godine. Nakon što od svih korisnika pakuje komentare i savete, ekipa iz Simultronics-a organizovaće još jedan krug javnog beta testa, a zatim će izdati i igru. Po njihovim procenama, to bi trebalo da se dogodi do jeseni naredne godine.

Dream job or worst nightmare?

Video igre su oduvek smatrane za zabavu, neozbiljno ubijanje vremena i uopšte nešto što je, sudeći po većini roditelja, loše za decu. Ako ste i sami igrač, a još mlad, sigurno ste upoznati sa hitovima najnovijeg CD-a "Roditeljska briga" koji su na primer "Ispašće ti oči za tim kompjuterom", "Bolje da učiš nešto, što se zezáš tu", "Iskriviceš kičmu idi igraj košarku" i tome slično. I ne može se reći da nisu u pravu.

Nomeđutim, razvoj video industrije doneo je nove izazove, nove radosti i mogućnosti. Sigurno se sećate vremena Sega Mega Drive II kada ste za "obrtanje" određenih igara mogli da osvojite i do 20.000 dolara. Onda dolazi znatno poznatiji period multiplayer gaminga, koji sa sobom, pored velikih novčanih nagrada, objašnjava svim "nevernim tomama" da je sa igranjem igara moguće i zaraditi novac, proputovati svet, pa bogami i osvojiti Ferari. Morate sa druge strane biti spremni i za mnogobrojna odricanja, pa ako hoćete da uzmete neki vodeći svetski turnir, vežbanje od 8 sati dnevno, a nekada i mnogo više, vam ne gine.

Analogno tome, pravi posao iz snova za sve mlade igrače mogao bi biti – tehnička podrška za video igre. Pazite sad to – sedite

u kancelariji, igrate video igre (na očigled vašeg nadređenog, šefa ili direktora), stalno vam pristižu novi originalni naslovi, i povrh svega – za to ste plaćeni! Čoveče, pa jedino bolje od toga je da radite u pivnici ili fabrici čokolade i na kraju radnog vremena dobijate onoliko novca koliko ste tog dana uspeali da popijete piva ili pojedete čokolade, i realnoj razmeni. Naravno, pivo samo ako ste punoletni, kao na primer Brian McGee.

No međutim, ne zalećite se tako brzo da me pitate gde za taj posao možete da se prijavite, iako deluje izuzetno primamljivo, toga sam svestan. Ne samo da ćete morati da igrate igre 8 sati dnevno, već ćete biti prinuđeni i da budete tehnička podrška svima onima koji se javljaju na telefon i kažu:

K: Dobar dan, meni ne radi Gajld Varz.

V: Da, da... da li ste kliknuli na ikonicu igre?

K: Jel levim mišem?

I taaaako... ili na primer "Na 15. nivou igre My Pony Stables, nikako ne mogu da preskočim poslednju prepreku i tako osvojim titulu devičanskog roze džokeja, što je jedini trofej koji nemam u vitrini. O čemu se tu radi, i zašto to neće?"

"Ja sam kupio ovu imperiju rimsku, carstvo rimsko... igru, i čovek koji mi je prodao, na buvljaku, reče mi da samo instaliram i neće biti problema, postoji CD-key napisan na kutiji. Međutim, kada instaliram igru, on mi kaže "CD-key je piratizovan, ne možete pokrenuti igru, a kako je to moguće kada sam je ja kupio i platio 150 dinara?!"

Tako da, pre svega dobro razmislite kada sledeći put pomislite da je nešto lak i srećan posao. Ali da se razumemo, ako savladate sve te male probleme, sigurno je bolji od nekog papirološkog posla, nošenja cementa ili rada u recimo pošti na dan isplate penzija.



Znate ono, na mlađima svet ostaje, brži refleksi, loodilo? E pa ništa od toga ljudi, barem još neko vreme. Jedan od naših najstarijih članova, nećemo spominjati imena, skoro zagazio u tridesete, uspeo je da na lokalnom mini turniru na WCG kvalifikacijama bude nepobediv u igri F.E.A.R.. Nakon serije pobeda ipak je napustio svoju poziciju, valjda zbog narasle bešike ili potrebe da sluša "Ha, Ha, karavan", tek, naš delija pokazao je tako, u međusobnim duelima sa takmičarima već zašlim u de-sete (jel to uopšte tako može da se kaže?), da bez starca nema udarca.

Ovo gore je naravno njegova fotografija iz mlađih dana, kada je voće imalo ukus voća i kada je gužva u saobraćaju značila da su se dva konja susrela na makadamskom putu. Stoga je ovo deo teksta posvećen svima koji misle da ih je vreme pregazilo, i poruka da to nije istina, i da nikada ne odstupaju od svojih ideja i načela i da mladi neće uspeti da im lako preotmu presto. Kao recimo što se Teri Hečer ne da pod udarom Džesike Albe, Nikol Kidmen odoljeva napadima Mendi Mur, a Demi Mur uspešno se brani od Lindzi Lohen ... mada, od nje se nije ni posebno teško odbraniti.

EA Sports
Izlazi: avgust 2006.

Kontakt: www.easports.com/madden07

Madden



Od kada je 2005. Electronic Arts potpisao ugovor sa NFL-om o ekskluzivnom korišćenju imena igrača, timova i svega drugog vezanog za ovu ligu, Madden serijal kao da je počeo da stagnira. Izdanja za 2005. i 2006. godinu ostala su upamćena samo po minornim poboljšanjima, od kojih su neka poput visual cone-a ostavila krajnje negativan utisak kod velikog dela poklonika serijala. Zapravo, jedino vredno pažnje bilo je izdanje za Xbox 360 koje je ponudilo spektakularnu grafiku, ali je zbog nedostatka vremena bilo totalno nedovršeno, kao uostalom i sve sportske igre koje je EA Sports prošle godine izbacio za ovu platformu. Ipak, ovogodišnje izdanje trebalo bi da bude značajan korak unapred, ali opet manji nego što smo se nadali.

Da počnemo odmah sa lošim stvarima – nažalost, grafički identitet Maddena 07 je maltene isti kao i u prethodnih 5-6 godina, jer EA nije našao za shodno da iskoristi engine koji koristi za izvanrednu Xbox360 verziju. Umesto prelepo modeliranih stadiona, poligonalne publike i neverovatno detaljnih igrača, ovogodišnje izdanje za PC karakterisaće samo minorne promene, pre svega vezane za poboljšanje animacija. Za ovako nešto zaista nema realnog

opravdanja i jedini razlog zbog kojeg je ovo učinjeno možemo prepisati želji da se promoviše verzija za MS-ovu konzolu.

Na polju izvođenja, došlo je do bitnih promena. Najznačajnije izmene tiču se napada trčanjem, jer sada postoji mogućnost da kontrolišete blokera, tj. igrača koji u zadatom napadu ima zadatak da otvori prostor trkaču kako bi napravio uspešnu akciju. U ovoj ulozi može se naći bilo ko od ofanzivnih igrača, dakle svi od offensive linemana do wide receivera, dok za to vreme kompjuter kontroliše trkača i pokušava da prođe kroz prostor koji ste mu otvorili. U zavisnosti od vaše želje, moguće je da sami birate kada želite da vodite running backa a kada blokera, a moguće je i taj posao prepustiti kompjuteru. Ceo sistem zahteva dosta vremena za uhođavanje, ali deluje veoma zabavno, tako da verujemo da će biti vredan učenja.

Nov je i NFL Superstar Hall of Fame mod u kome kreirate igrača i zatim ga vodite kroz karijeru. U zavisnosti od toga koliko uspešno izvršavate zadatke na terenu koji su vam povereni unapređićete karakteristike i možda dostići ultimativni cilj – ulazak u NFL kuću slavnih. A kada već pominjemo kuću



slavnih, treba reći da je EA Sports načinio sjajan potez i u igru ubacio čak 160 igrača koji su obeležili NFL u prošlosti.

Zvučna komponenta je nalik na prošlogodišnju kada je reč o samim komentatorima, a u saradnji sa NFL-om, EA Sports je uspeo da prenese i glasove većine quarterbackova u igru. Takođe, soundtrack još jednom predstavlja kombinaciju rok i rep zvuka, uz napomenu da će neke kompozicije, poput Audislave-ovog Revelationsa debitovati prvo u igri, a tek kasnije na tržištu.

Iz svega što smo imali prilike da vidimo, ostaje nam samo da zaključimo kako će Madden 07 definitivno biti pristojno unapređenje prethodnika ali i da se nadamo da je ovo poslednje izdanje čija grafika je bazirana na konzolama sadašnje generacije.





Datum izlaska: Septembar 2006
Izdavač/Developer: Sierra / Most Wanted, HD Interactive

Joint Task Force

Svako ko je igrao na primer Command & Conquer serijal sigurno će u neku ruku biti upoznat sa konceptom Joint Task Force-a. Igra se dešava 2008. godine, a bazira se na tome da su G8 članice formirale malu grupu vojnika, sličnu UN mirotvorcima, ali sa nešto agresivnijim pristupom čitavoj stvari. Zanimljivo je istaći da je skoro svaka jedina u potpunosti licencirana i da je opremljena naoružanjem i predmetima koje i stvarni vojnici poseduju. Isto se može reći i za sve letelice, brodove i tenkove.

Pored standardne vojske u igri se nalaze i takozvani "heroji", naziv preuzet iz fantazijskih RTS igara, koji će tokom misija napredovati sve više i više. I iako ćete biti u prilici da kontrolišete više njih, samo će Major O'Connell biti uvek uz vas u vašim putešestvijama. Heroji naravno poseduju specijalne mogućnosti kao što su pozivanje vazdušnog

napada, otključavanje novih mogućnosti kako se igra odvija i mnogo toga drugog. Problem je u tome što O'Connell ne sme da umre, jer ako se to dogodi, igra je gotova i morate da krenete ispočetka.

Svaka od jedinica u jednom trenutku može postati herojska, samo je potrebno da obavi dovoljan broj bitki. Treba napomenuti da ćete sve njih moći da postavite u raznorazne uloge, ali vodite računa da će inženjer zaista biti najbolji ako nešto popravlja, a ne kao snajperista, iako će on tu ulogu uzeti ukoliko mu je vi dodelite. Samim tim, kada neku od jedinica unapredite u herojski status, otvaraju vam se različiti skillovi koje kasnije možete koristiti. Obični vojnici recimo postaju bolji sa oružjem, doktori su sposobni da brže leče, vozači će moći da čine više štete a snajperi će naravno postati mnogo precizniji prilikom ubistva jednim hicem.

Joint Task Force zbog svega toga nije laka igra. Zaista će vas namučiti u određenoj meri, a pritom morate stalno voditi računa o tome kako planirate napade i kuda idete. Samo jedna greška može vas koštati života, i ponovnog startovanja misije. Stoga obratite pažnju i dobro osmislite svoj napad, pa ga tek onda izvedite.

Kada smo sve ovo rekli, treba istaći i da će vas igra nagraditi ukoliko koristite mozak. Recimo, u prvoj misiji, pred vama je veliki antiair cannon koji će vas sprečavati da prođete dalje. Možete ga uništiti tako što ćete prići sa vojnicima i granatirati ga, ali računajte na gubitke. Sa druge strane, ako oborite ogradu (recimo svojim džipom) dobićete mogućnost da uđete u tenkove koji su parkirani u neposrednoj blizini i time znatno lakše rešite čitav problem. Iskreno se nadamo da se i drugih 19 misija vode istim postulatim.

Fanovi online igranje zaista će voleti Joint Task Force, zbog toga što će vam multiplayer, pored JTF ekipe, dozvoliti da kontrolišete i druge dve zaraćene strane. Jedna je, khm, neimenovana balkanska nacija koja se sastoji od tehnički inferiornijih vojnika, a druga je teroristička frakcija koja je "prevejana" i zasniva svoje akcije na tihom prilasku i eliminaciji protivnika. Postoji i dosta različitih modova igre kao što su na primer armagedon koji u određenom trenutku uništava sva vozila na mapi, kao i danger zone, koji smanjuje korisnu površinu mape na kojoj se možete igrati.

Sve u svemu, Joint Task Force zaista deluje kao dobra real time strategy igra koja će sigurno obradovati sve fanove žanra. Samo je pitanje da li će doneti dovoljno toga originalnog i da li će njeni unikatni delovi doprineti opštoj populaciji.

Arkane Studios/Ubisoft

Izlazi: Oktobar 2006.

Kontakt: www.mightandmagic.com/us/darkmessiah/teaser

Dark Messiah of Might & Magic



Drugi korak u oživljavanju Might and Magic serijala od strane Ubisoft, nakon prilično uspešnog petog dela sage o Herojima moći i magije, predstavlja novi član porodice - akcioni RPG Dark Messiah of Might & Magic. Iako prvobitno najavljeno za ovo leto, pojavljivanje mračnog mesije će se dogoditi u oktobru, što i nije strašno zakašnjenje, a izgleda da je igra vredna čekanja.





Za razliku od Heroja 5, na čijoj je kampanji i engineu (uspešno) radio Nival, a na multiplayeru maltene niko (obzirom na to kakav je), ovde je okupljena brojnija ekipa. Deo za jednog igrača radi Arkane Studios, poznat po RPG-u Arx Fatalis, multiplayer rade ljudi iz Kujua (nadamo se ne iz Šefildskog odeljenja koji su mogli i bolje sa Sensibleom 06), dok srce igre čini Valve-ov Source engine, naravno unapređen i prerađen. Korišćenje Source-a obećava vrhunsku grafiku, ali i daje šansu onima sa tek prosečnim igračkim mašinama da uživaju u relativno visokom nivou detalja, a bez velikog gubitka u performansama.



Priča se odvija dvadesetak godina nakon završetka događaja iz Heroja 5, ali će ova igra biti daleko mračnija i brutalnija nego ostatak M&M univerzuma. Vaš cilj je da sprečite mračnog mesiju da pretvori čitav svet u svoj privatni pakao. To ćete učiniti kroz dvanaest nivoa (svaki veličine kao što su bili nivoi u Half Life-u 2) koristeći borbu prsa u prsa, strele, magije, šunjanje, ili kombinaciju svega navedenog. Citiraću Cristophea Carriera, dizajnera nivoa koji kaže: "Cilj je dati oruđe igraču, a na njemu ja da odluči kako će to oruđe iskoristiti. Kada god igrač ima ideju šta da uradi, mora da postoji i način da to uradi. Mrzim kada u igrama postoji prekidač koji ničemu ne služi!". Znači, svaki nivo će biti moguće rešiti na način koji igraču najviše odgovara (ili je bar to cilj kojem razvojni tim stremi).

Onima koji očekuju takmaca Oblivionu, moram odmah reći da je ovde akcija na prvom mestu, dakle DMoM&M treba pre porediti sa Hereticom, Hexenom ili

Witchaven-om (možda i Thief-om ako se odlučite za šunjanje po nivoima), nego sa igrama iz Elder Scrolls serijala ili Gothic-om. RPG elementi postoje, ali su sekundarni. Samim tim, dosta pažnje je posvećeno borbi prsa u prsa, tako da bi mačevanje trebalo da bude mnogo zanimljivije nego u Oblivionu. Na primer, moguće je napuniti adrenalinsku skalu, a zatim izvesti naročito snažan i razoran udarac, izvoditi vezane kombinacije neodbranljivih pogodaka i slične trikove koji više podsećaju na borilačku igru. Možete razoružati protivnika, ili ga uhvatiti za vrat. Takođe, moguće je šutirati neprijatelje, što je naročito korisno kada ne možete da sklonite telo pobeđenog sa svog mača. Pored šuta, koji sam poslednji put primetio još u Duke Nukemu 3D, moći ćete i da magijom smanjite protivnika, a zatim ga zgazite... što je takođe preuzeto iz Dukea. No dobro, kada se već pozajmljuje treba pozajmljivati od najboljih. Pored toga ima i zanimljivih vizuelnih efekata, kao što su varnice koje odskoču prilikom sudara dva mača. Izgleda da u Arkane-u žele da postignu sličan nivo detalja u borbi



hladnim, kao što je učinjeno u F.E.A.R-u kod borbe automatskim oružjem.

Treba naglasiti i da je ovde igra za jednog igrača zaista to, iako ćete povremeno sresti ponekog NPC-a kog ćete na kratko voditi sa sobom, veći deo igre ćete biti usamljeni protiv horde protivnika.

Ukoliko volite da budete u grupi (ili ako želite još da uživate u igri, a prešli ste sve nivoa) pravo rešenje za vas je deo za više igrača. Pored klasičnih deathmatch i team deathmatch modova, tu je i Crusade



modifikacija. Ovaj krstaški rat u sebi sadrži najbolje iz Team Fortressa i Battlefieldda, uz poneka poboljšanja. Svaki sukob između ljudi i živih mrtvaca se odvija na ukupno pet mapa, ali samo na jednoj u jednom trenutku. Poenta je u tome što je srednja mapa granica između neprijateljskih teritorija, i pobeđnik granicu gura bliže protivničkoj bazi. Ko prvi osvoji bazu, pobeđio je u ratu. Mape se igraju na isti način kao u Battlefielddu, postoji više tačaka na koja stižu pojačanja (odnosno na kojima se pojavljujete nakon što vaš lik pogine), fragovi i zauzimanje protivničkih tačaka se prikazuju na brojčaniku, kada brojčanik dođe do nule mapa je završena i prelazite na sledeću. Sličnost Team Fortressu se ogleda u tome što nema vozila i sve zavisi od pravilnog izbora klase, ali i nivoa koji postignete. Da, ovde možete levelovati i u multiplayeru, i sve što ste naučili na jednoj mapi u sklopu Krstaškog rata prenosite na sledeću. U toku rata možete i menjati klasu po želji, i tako umesto dizanja jedne na recimo deseti nivo, možete da dignete sve na treći.

Klasa će biti pet: Archer – klasičan strelac i verovatno klasa koja će najviše odgovarati FPS igračima, Mage – mag, koji je u početku lak plen, ali kasnije postaje sposoban da nanese najveću štetu protivnicima, Warrior – ratnik čiji je primarni zadatak da se sakriven štitom približi na dohvrat mača strelcu ili magu i reši ga se po kratkom postupku, Assassin – ubica koji ima sličnu ulogu kao ratnik, samo što je umesto samoubilačkim sprintom na protivnika izvršava laganim i neprimetnim prikradanjem, i Priestess – čija je uloga možda i najvažnija, a sastoji se u lečenju članova tima, njihovom oživljavanju, kao i primećivanju potpuno sakrivenih assassina.

Sve u svemu, izgleda da će Dark Messiah of Might and Magic biti kompletan i vrlo kvalitetan proizvod koji će imati šta da ponudi i ljubiteljima FPS-a i ljubiteljima RPG-a, onima kojima je dovoljan samo zanimljiv single player, kao i igračima koji ne mogu bez okršaja za više ljudi.

Luka Zlatić

ArenaNet/NC Soft

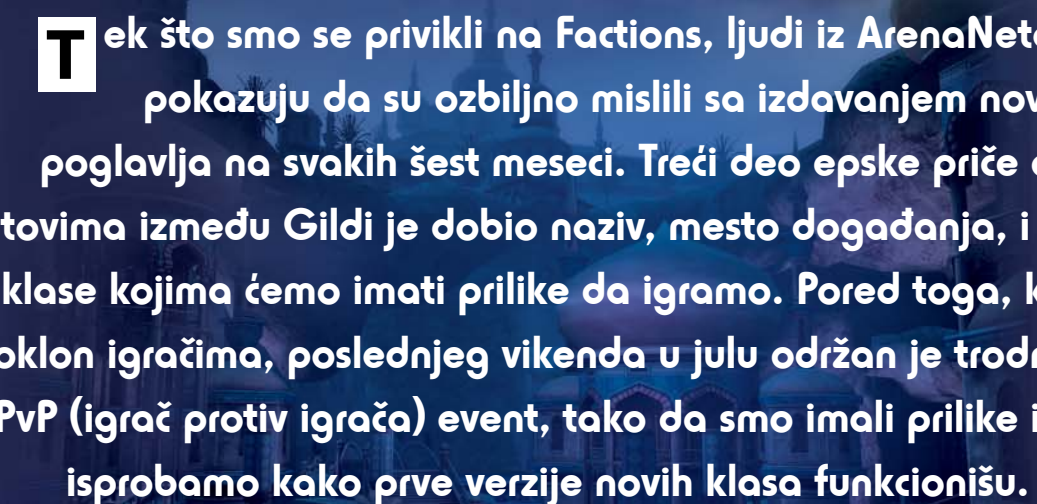
Izlazi: Oktobar 2006.

Kontakt: www.guildwars.com

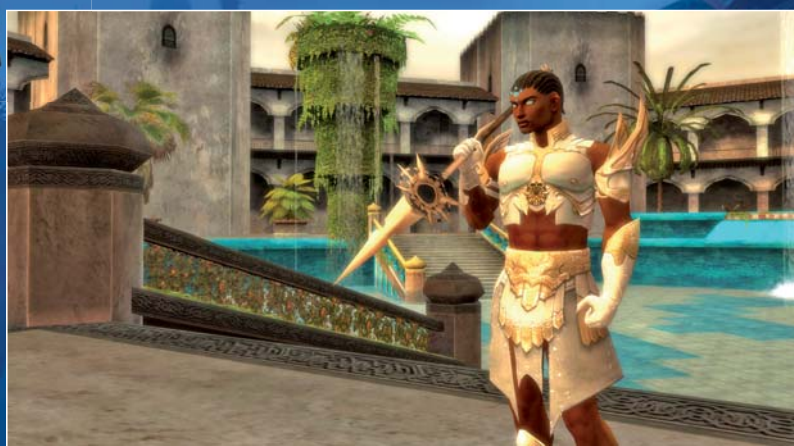
Guild Wars: Nightfall



GUILD WARS
NIGHTFALL



Tek što smo se privikli na Factions, ljudi iz ArenaNeta pokazuju da su ozbiljno mislili sa izdavanjem novog poglavlja na svakih šest meseci. Treći deo epske priče o ratovima između Gildi je dobio naziv, mesto događanja, i nove klase kojima ćemo imati prilike da igramo. Pored toga, kao poklon igračima, poslednjeg vikenda u julu održan je trodnevni PvP (igrač protiv igrača) event, tako da smo imali prilike i da isprobamo kako prve verzije novih klasa funkcionišu.



GW: Nightfall će biti samostalna ekspanzija, što znači da ne morate posedovati ni Prophecies ni Factions (prethodne naslove iz serijala), ali ćete u tom slučaju biti lišeni skoro kompletnog sadržaja koji sačinjava prethodnike. Radnja će se odvijati na potpuno novom kontinentu – Eloni, koji će biti baziran na severnoj Africi i tamošnjim mitovima i legendama. Nove klase su “paragon” i “derviš”.

Paragoni su zaštitnici žitelja Elone, obučeni u bele oklope na kojima često postoje detalji u obliku raširenih krila, zbog čega ih praznoverni smatraju Anđelima čuvarima, poslatim od strane Bogova. Naoružani su laganim kopljima za bacanje i štitovima, što znači da nisu zaduženi za borbu prsa u prsa, već za delovanje iz pozadine. Na prvi pogled slično rendžerima, ali sa tom razlikom da imaju više moći kojima skidaju kletve sa svojih saboraca, štite ih od fizičkih napada ili ih čak ubrzavaju i daju dodatne efekte njihovim udarcima.

Tokom PvP vikenda su se pokazali kao zanimljiv dodatak igri, i iako ponuđena rendžer/paragon kombinacija nije bila dobro izbalansirana, te je dominirala mapama, njihovo ubacivanje u Guild Wars neće biti problematično.

Derviši su, sa druge strane, posebno trenirani za borbu prsa u prsa sa više protivnika odjednom. Zahvaljujući tome što su naoružani oštrim kosama, njihovi

napadi udaraju sve protivnike koji se nalaze u dometu. Pored toga, mogu da koriste magije koje im pomažu u napadima zadajući dodatna oštećenja protivnicima, ili lečeći sebe i svoje saveznike. Ipak, najopasniji su kada se transformišu u otelotvorenje Boga kog slede. Budući da su toliko vezani za magičnu stranu, ne oblače se u oklope, nego u odore, i najveća zaštita, pored one koju dobijaju magijama, je brzina kojom se kreću.

Problemi sa balansom derviša su bili nešto veći, pošto su veštiji igrači uspeali da pronađu nekoliko buildova u kojima je derviš praktično neranjiv, a nanosi ogromna oštećenja protivnicima samo putem besomučnog pritiskanja jednog jedinog dugmeta. No, ne sumnjamo da će u ArenaNet-u uspeti to da isprave do oktobra.

Što se “igrač protiv okruženja” (PvE) dela

Nightfalla tiče, za sada se ne zna mnogo, a više će se znati početkom septembra kada bi trebalo da bude održan i PvE vikend. Jedno je sigurno, zaista radikalnih promena u GW svetu neće biti u oktobru ove godine, ali se već suška da bi u periodu između 3. i 4. poglavlja mnogo toga moglo biti unapređeno.

Treba napomenuti i da je 28. jula otvorena Guild Wars online radnja, u kojoj igrači mogu da kupe dodatne slotove za karaktere koje vode (tako je moguće imati više od trenutno maksimalnih 6). GW i dalje ostaje igra u kojoj se ne plaća mesečna pretplata, a mi u Srbiji i još uvek imamo sreću da su ExtremeCC i NCSoft u dobrim odnosima, te bi cena Nightfalla trebalo da bude oko 25-30 evra (koliko koštaju Prophecies i Factions), umesto pedesetak dolara kao u svetu.

Luka Zlatić

Barrow Hill

Iako su avanture odavno prevazišle veliku krizu prouzrokovanu pojavom prvih 3D akceleratora krajem '90-tih godina prošlog veka, žanr se nikad nije vratio među dominantne pravce igračke industrije; verovatno nikada i neće. Ako pogledate listu najvećih izdavača zabavnog softvera, među njima nema nijedne kuće koja se bavi objavljivanjem "mozgalica" - avanture su otišle u "ilegalu". Iako na prvi pogled deluje da ih nema puno, ako samo malo prokrstarite Internetom, videćete da broj novih igara uopšte nije zanemarljiv. Problem je što su to uglavnom projekti malih razvojnih timova koji nemaju sredstava da se reklamiraju na igračkim sajtovima ili sajmovima - Barrow Hill je pravi primer.

Barrow Hill je point&click avantura inspirisana istoimenim mestom u Engleskoj gde se razvojni tim Shadow Tor pridružio grupi arheologa koja već godinama radi istraživanja drevnih nalazišta. Uz malo mašte, stvarne lokacije, ljudi i događaji su stopljeni u fantastičnu horor igru (na zvaničnom sajtu je čak moguće naći uporedne slike autentičnih mesta i napravljenih modela). Priča je verovatno najbolji aspekt Barrow Hill-a, i ne toliko sama radnja koliko način postepene prezentacije koji neprekidno drži pažnju i tenziju ("hajde da igramo još malo, možeš da pišeš opis i sutra" - mlađa sestra). Nažalost, zbog minimalističke atmosfere (skoro da ne postoji interakcija sa drugim likovima, jer glavni junak dolazi u gradić po nestanku arheološkog tima), sa događajima se upoznajete preko pisama, dnevnika i poruka, i toliko čitanje može biti naporno na duže staze.

Zbog nepostojanja klasičnih dijaloga, zagonetke su uglavnom inventarske

prirode. Igra nije teška, problemi su logični i veoma dobro osmišljeni tako da skoro ne postoji opasnost od zaglavljivanja (ako se izuzme nedostatak jasno definisanog cilja na početku). Iako u igri nema puno lokacija, od presudnog je značaja dobro istražiti svaki pedalj u potrazi za predmetima - nema izraženog pixel huntinga, ali pronalaženju neophodnih stvari smeta jako neudoban i neprecizan interfejs. Sa druge strane, radi linearne strukture naslova, dešava se da određena radnja ili predmet u međuvremenu postanu dostupni, tako da je s vremena na vreme neophodno obići i pređene lokacije - srećom, ovo se ne dešava često. Pogled je iz prvog lica, i kretanje se vrši po predefinisanim putanjama, koje su jako loše koncipirane. Kad se stigne na željenu destinaciju, nije moguće vršiti nikakvo rotiranje kamere. U početku je ovakva koncepcija igre izuzetno konfuzna, i potrebno je skoro sat vremena za sticanje orijentacije i upoznavanje sa okruženjem Barrow Hill-a. Igra je kratka, i za njeno kompletiranje nije potrebno više od dva-tri dana opuštenog igranja.

Grafika je odlična (ako se tako može nazvati serija staničnih slika) i veoma detaljna. Rezolucija je fiksirana na skromnih 800x600, što predstavlja problem na monitorima sa većom rezolucijom. Muzika (možda je preciznije reći zvučna pozadina) se fantastično uklapa u jezivu atmosferu naslova, i savršeno prati tempo dešavanja na ekranu.

Sve u svemu, Barrow Hill predstavlja veoma prijatno iznenađenje. Iako je evidentno da razvojni tim nije raspolagao velikim sredstvima prilikom pravljenja igre, to se uopšte nije odrazilo na konačni rezultat; uostalom, tehničke karakteristike nikad nisu bile presudne za kvalitet jedne avanture. Jedino ostaje da se nadamo da tržišni uspeh neće izostati (kurirozitet je da igru nije moguće naći u maloprodaji, već se mora poručiti preko oficijelnog sajta), i da će Shadow Tor imati mogućnosti da ponovo uposli nesumnjivi kreativni potencijal.

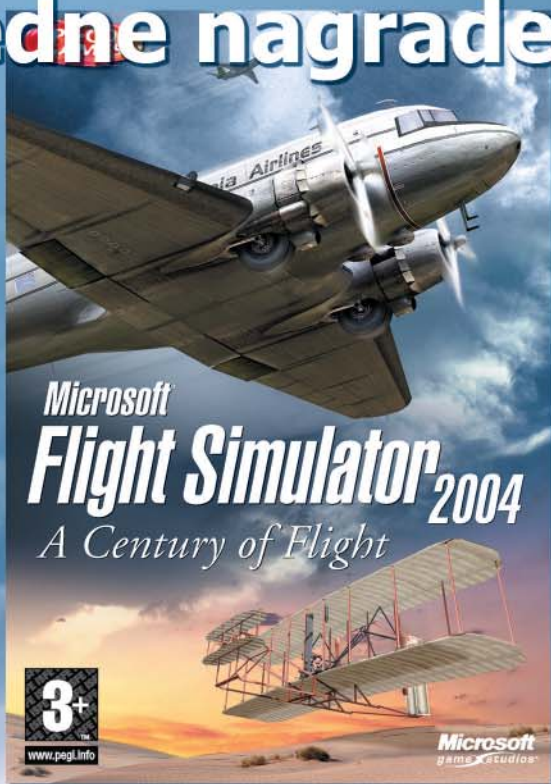
Vukašin
Stijović





Poletite na WCG-u

i osvojite
vredne nagrade



...testirajte
novi

Microsoft
Flight Simulator X

sponzori:





Za: Intenzivne borbe. Kada naučite da igrate, možete da izvedete neverovatne komboe. Dante je super cool.

Protiv: Mnogima će DMC3 biti pretežak. Predeli kroz koje prolazite su pomalo jednolični. Često ćete morati da se vraćate kroz hodnike koje ste već prošli.

Kontakt: www.capcom.com/dmc3

Cena: oko 20 dolara

Minimalna konfiguracija: Procesor na 1GHz, DirectX 9.0c, grafička kartica sa 128MB RAM-a.

Test konfiguracija: Igra će raditi u 1024x768 sa sitnim usporavanjem samo u najzahtevnijim scenama na Sempronu 2800+ i GF6600GT.

Capcom/SourceNext/Ubisoft

Devil May Cry 3:

Dante's Awakening Special Edition

Pre nekoliko hiljada godina, u sukobu između demona i ljudi, jedan od najvećih demonskih ratnika Sparda odlučio je da stane na stranu čovečanstva. Nakon pobeđe, uveren u sigurnost ljudi, Sparda je nastavio da živi među njima i sa smrtnom ženom dobio dva sina Virdžila i Dantea. Kada su stasala, braća su krenula na različite strane. Svestan demonskog porekla i željan moći koju ono donosi Virdžil je krenuo putem zla, dok je Dante odlučio da otvori agenciju za eliminisanje čudovitšta sa Zemlje. Na dan otvaranja agencije Danteu stiže pozivnica od Virdžila, praćena hordama demona. Uvek željan dobre zabave Dante prihvata izazov i, demolirajući demone koji se nađu pred njim, kreće u susret svom blizancu.

Devil May Cry 3 je sjajan izbor za prvu igru iz serijala izdatu na PC-u, zato što je u pitanju prequel – priča se odvija pre događaja iz DMC-a i DMC2. Takođe, DMC3 je u najmanju ruku jednako dobar kao original, a mnogi ga smatraju i najboljom igrom u seriji. Drugi deo je ubedljivo najgori i mnogi fanovi potpuno ignorišu njegovo postojanje, a jedan od duhovitijih komentara kaže da je to igra u kojoj ste umesto Dantea, zapravo u ulozi Deda Mraza.

Kako su sve tri igre u originalu za PlayStation2 imamo dva manja problema. Prvi je što je u pitanju čist port čije je jedino poboljšanje mogućnost dizanja rezolucije, a nepostojanje podrške za miša se podrazumeva.

Drugi je čudna navika izdavanja različitih verzija igre za različita tržišta (japansko, američko, evropsko), tako da je do nas stigla verzija za Japan. Srećom,

DMC serijal je kompletno urađen na engleskom jeziku, te vam neće biti potrebno poznavanje ideograma

da biste se snašli u menijima, niti razumevanje japanskog da biste shvatili šta Dante govori. Problem je u tome što su dugmići na tastaturi vrlo čudno podešeni za naše prilike, a japanci čak i koriste desni analogni stik na joypadu za kretanje, umesto "kod nas" uobičajenog levog. Nekim čudom, ako igrate na Logitech kontroleru, ovaj problem nećete imati, u suprotnom ćete morati da remapirate analogne stikove ili tastaturu nekim eksternim programom. Naravno, problemi nestaju ukoliko nabavite verzije za USA ili EU.

Grafika je standardnog kvaliteta za portove sa PS2. Dizajn likova je odličan, ali se manjkavost broja poligona ponekad odrazi u tome što su modeli previše kockasti. Animacije su tečne i raznovrsne. Lokacije su odlično osmišljene i u potpunosti odgovaraju pomalo gotskoj atmosferi igre. Ali i kod njih su vidljivi nedostaci čisto tehničke prirode, a takođe su i pomalo jednolične. Zvuk je briljantan. Uživajte u zvižduku koji prati zamah mačem (potpuno preuzet iz Anima), sudaru metala o metal, glasnim pucnjevima, kricima demona, hard-rock soundtracku koji sve to prati i Danteovim komentarima i provokacijama koji dodatno začine svaki okršaj.

Dante's Awakening je najjači tamo gde je najvažnije, u igrivosti i načinu pričanja priče. Kada dobije poziv od Virdžila, Dante će se kroz jedan kratak film odbraniti od prvog naleta demona, a vi ćete imati priliku da vidite za šta je sve sposoban. Često će se njegovi podvizi grančiti sa apсурdom, ali uz određenu dozu samooironije to savršeno funkcioniše... Kao da su u Capcomu rekli "Ok. Znamo da preterujemo, ali se užasno zabavljamo.". Kako između svakog od dvadeset nivoa postoji neka animacija koja bi i Nea iz Matrixa ostavila posramljenim, jasno je da ćete se i vi zabavljati koliko i Capcom-ovci.

Ali, šta je sa onim delom igre gde je Dante u vašim rukama? Pa, u početku ćete se sigurno namučiti. Jer, da bi glavni junak bio cool kao u animacijama, vi ćete morati da budete jako, jako dobri u igranju, a to nije lako. Devil May Cry 3 je, uz Ninja Gaiden na Xboxu, najteža igra koju sam igrao u poslednjih desetak godina, a igrao sam ih većinu. Svaka

SCENA 91



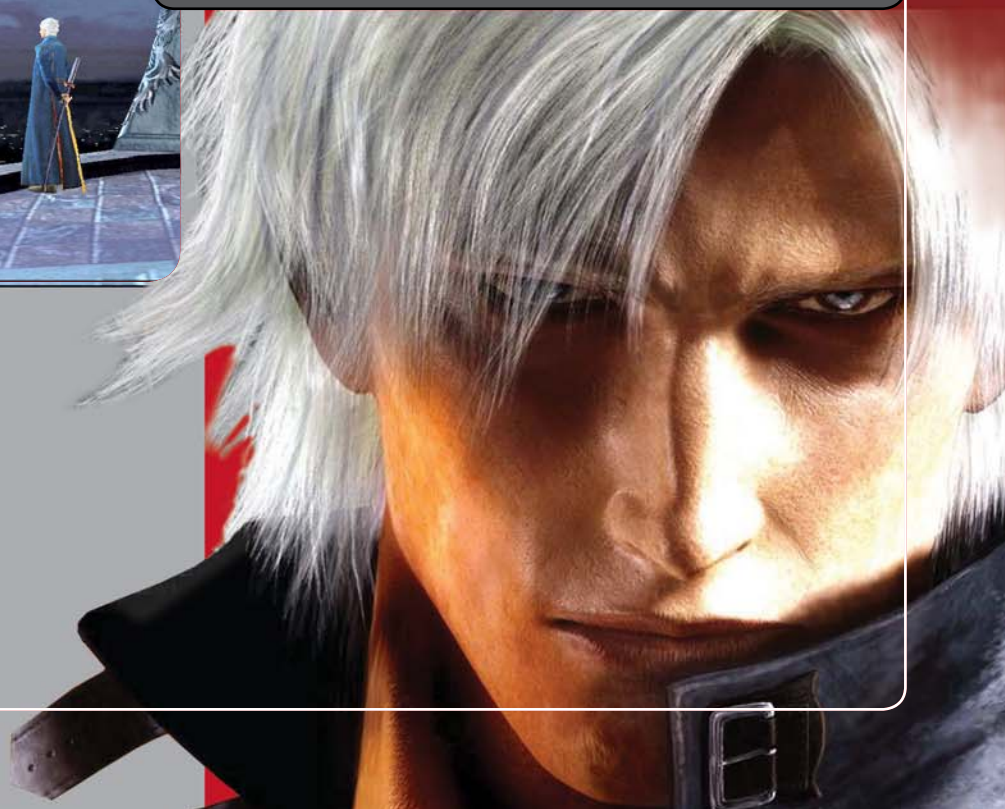
vaša greška će ostaviti dovoljno prostora protivnicima za udarac sa leđa, a ako vas uhvate u mašinu... moraćete da igrate nivo od početka. Glavna čudovišta su tek priča za sebe i verovatno nijedno nećete uspeti da pređete iz prvog pokušaja ni na najlakšem nivou težine.

Kako su u Capcomu učinili da tolika težina ne frustrira igrača? Iskreno, biće onih koji će odustati od igranja zbog prevelikih zahteva, ali evo zbog čega će ostali nastaviti da igraju. Prvo, postoje četiri osnovna stila koje Dante može da koristi (plus još dva koja možete da otključate vremenom), tako da uvek možete izabrati onaj koji vam najviše odgovara. Swordmaster: najviše se koristi hladno oružje, Gunslinger: najviše se koristi vatreno oružje, Trickster: oslanja se na brzinu i izbegavanje protivničkih napada, Royal Guard: blokiranje protivničkih udaraca i korišćenje kinetičke energije u svoju korist.

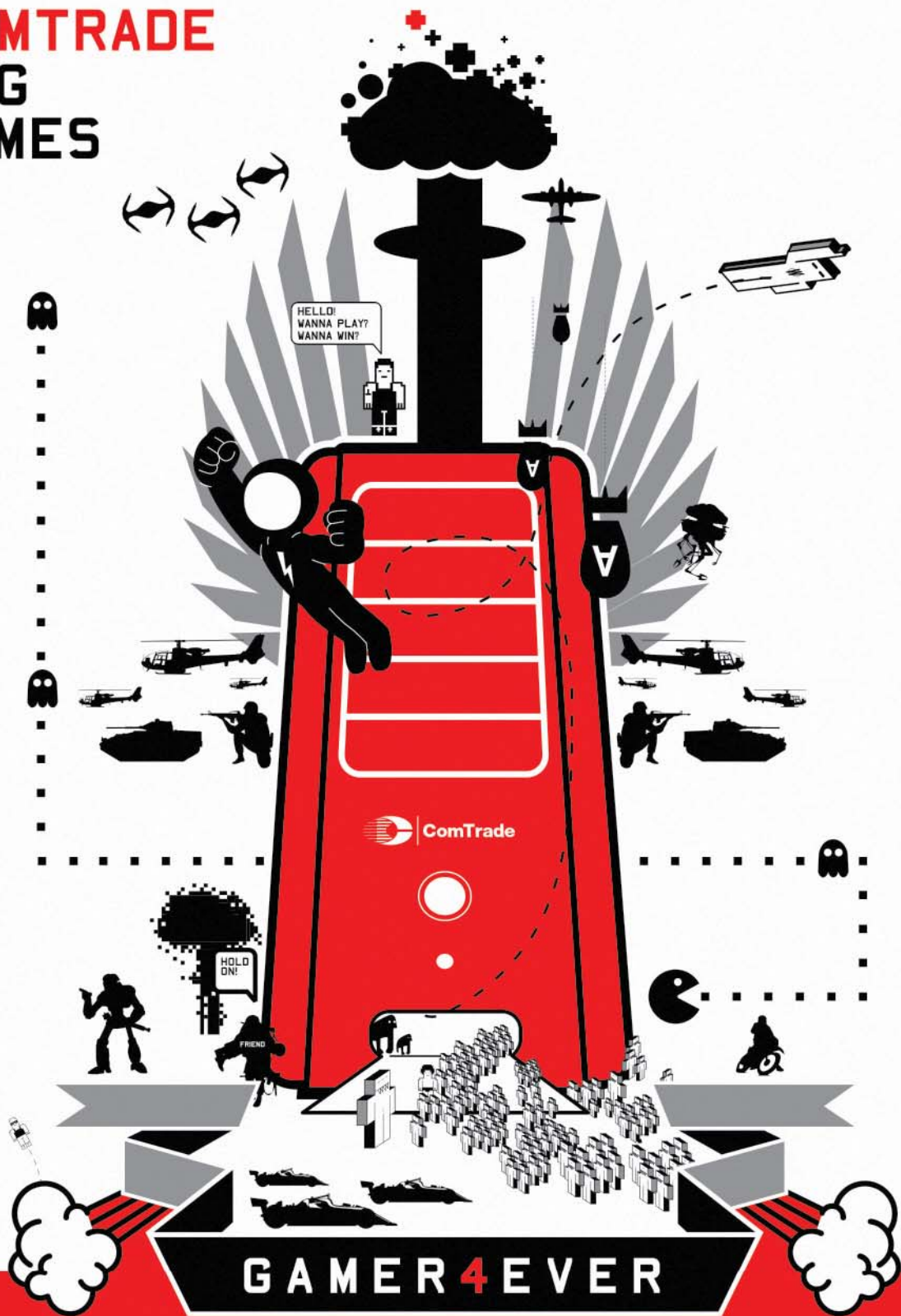
Zatim, iako je u početku broj poteza koji možete da izvedete relativno mali, možete praviti raznovrsne kombinacije, a kako vremenom učite nove poteze, broj kombinacija je sve veći i veći. Igra će nagrađivati raznovrsnost u comboima koje izvodite dajući vam više poena, a samim tim će Dante brže učiti nove poteze. Vremenom ćete se navići na brzinu, primetićete da svaki protivnik "telefonira" pre nego što udari i imaćete vremena da mu uzvratite na pravi način, te će vaš junak postati prava mašina za mlevenje demona, vrlo slična onoj iz animacija između nivoa. Zadovoljstvo koje osećate kada pređete igru na taj način je svakako mnogo veće nego kada gledate završnu animaciju posle 1.700 pritisaka na quicksave i quickload.

Budite opasni kao Dante, i on i ova sjajna igra to zaslužuju.

Luka Zlatić



COMTRADE
WCG
GAMES



SKIP INTRO · GET INTO THE REAL STUFF



Microsoft



GIGABYTE
TECHNOLOGY



ComTrade
computer



WWW.MYCOMTRADE.COM

Za:

Vrlo zabavno u igri sa više igrača. Kreativan dizajn staza. Oko 750 vozila koja je moguće skupiti tokom igre. Ne baš najbolja kamera. Neke trke umeju da traju predugo. Mnogima će igra prebrzo dosaditi. Tih 750 vozila je svojevrsna prevara.

Protiv:

Kontakt:

www.codemasters.co.uk/micromachines

Cena:

oko 20 dolara

Minimalna konfiguracija:

na 800MHz, 128Mb RAM-a, DirectX 9.0c.

Test konfiguracija:

Zahvaljujući ne preterano dobroj grafici, igru možete terati u 1280x1024 savršenom brzino, na Sempronu 2800+ i 6600GT.

OCENA 69

Supersonic Software/Codemasters

Micro Machines v4

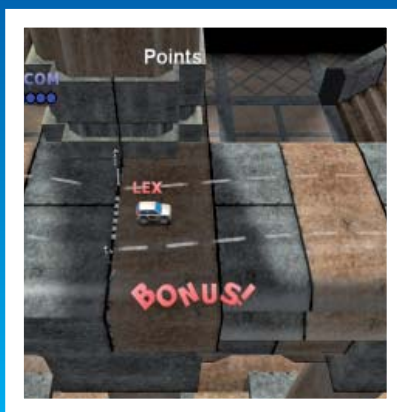


Nekada davno, deca su se u školskim dvorištima, pored neizbežnih sportova i trenutno aktualnih akcionih figurica, menjala sličicama ili stripovima, igrala klikera i pravila relije za mini modele automobila. Kredom se nacrtla staza, na njoj razne prepreke i zamke, kao i poneki check-point, zatim svako postavi svoj automobilčić na start i u toku jednog poteza ima prava tri puta da ga gurne. Ukoliko se izleti sa staze ili završi u zamci sa dva ili više točka, autić se vraća na start (ili najbliži check-point) i tako sve do kraja i konačne pobeđe u reliju.

1991. godine, na Nintendo Entertainment Systemu osvanula je i prva igra koja se bavila ovim vidom zabave – Micro Machines. Jedina razlika u odnosu na nacrtani reli, bila je što je ovde u pitanju prava trka, a ne igranje na poteze. Posle 15 godina, u Codemastersu su odlučili da isprobaju da li takve igre i dalje funkcionišu, a na nama je da taj pokušaj ocenimo.

Počnimo sa tehničkim delom. Zvuka nema mnogo, osim motora, škripe guma i drugih standardnih efekata. Sve je vrlo jednostavno i kao takvo sasvim zadovoljavajuće funkcioniše. Slično se može reći i za grafiku. Svi modeli izgledaju simpatično, ali i nedovoljno detaljno. Ipak, pošto se po toj ceni dobija velika brzina u visokim rezolucijama, oprostićemo dizajnerima. Najveći problem je što se dešava da teksture zaklanjaju vaš autić, i tada igranje postaje maltene nemoguće zato što ne vidite šta se dešava na mapi. Čak i na mapama bez bagova, na scenu će stupiti kamera koja u dinamičkom modu često uspeva da izgubi stazu iz vida, što rezultuje izletanjem vašeg autića. Možete je podesiti na klasičan mod, ali ni tada ne radi savršeno. Dakle, prelazna ocena za tehnikalije, ali bi bilo bolje da se razvojni tim sledeći put malo više potruđi.

U modu za jednog igrača imamo tri različite vrste trka. U jednoj je potrebno napraviti prednost od dužine ekrana u odnosu na protivnike, tako sakupljate poene, kada ih sakupite osam, pobedili ste. Zatim su tu klasična trka na određeni broj



krugova i trka kroz check-pointe. Pobeđama u ovim trkama otključavate nove staze i nova vozila. Iako bi vozila trebalo da bude 750, u stvari ih je 25 samo što posebno otključavate različite boje i poneko poboljšanje. Iako su ranije verzije Micro Machinesa u sebi sadržale i trke mini helikopterima ili gliserima, ovde možete voziti samo četvorotočkaše. Doduše, možete sakupljati oružja i druge sitne dodatke koji umeju da podignu atmosferu trke, mada je i dalje lakše izgurati protivnika sa staze, nego ga na primer pogoditi raketom.

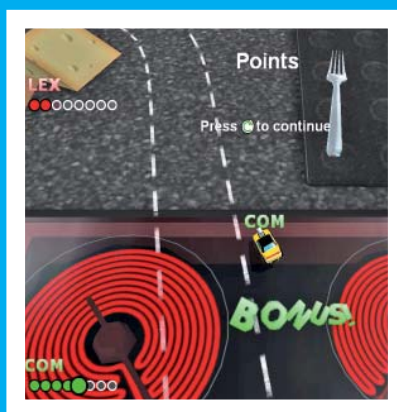
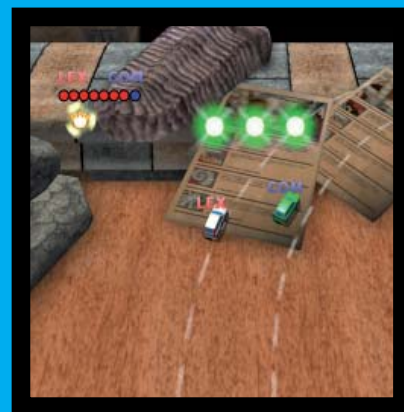
Kompjuterski vođeni protivnici se prilično dobro snalaze na stazama i vrlo lako će vam pobeći ukoliko napravite grešku. Staze su kratke i brzo se pamte, tako da ćete bez muke izbeći greške ukoliko ste pažljivi. Ipak, i pored dosta sadržaja, igra ume brzo da dosadi, pošto joj fali zaraznost koju su

ranije verzije očigledno imale. Stoga samo prosečna ocena i za single player.

Situacija je nešto bolja kada se igra više igrača (do četiri), i tada igra postaje zabavnija, makar i samo zbog uživanja koje donosi pobeđa nad društvom. Dodatnu zanimljivost donosi i mogućnost da igrate "u kola", kada pobednik trke uzima protivnikov autić, odnosno otključava ga kod sebe, a zaključava kod njega. Ukoliko tražite laganu igru za nadmetanje sa društvom, MMv4 bi mogao da bude pravi izbor.

Sve u svemu, Micro Machines v4 je odlična zabava za mlađe igrače, a i poneki stariji će moći dobro da se izigraju na račun nostalgije. Međutim, MM2 ili 3 su lakše umeli da zagolicaju veliko dete u starijem igraču nego ovaj nastavak, što mu je i najveća mana.

Luka Zlatić



Tluzorno je pričati koliko je pojavljivanje Outruna 1986. doprinelo razvoju žanra arkadnih vožnji ali i uspostavljanju pozitivnog imidža kompanije Sega, jer je ovo ostvarenje u narednim godinama portovano na ko zna koliko raznih platformi beležeći pritom milionske tiraže.

Interesantno je da je i pored toga Sega odlučila da prvi pravi nastavak objavi tek 2003., a u međuvremenu je ponudila gotovo neverovatan broj spinoff ostvarenja među kojima je daleko najzapaženiji bio Outrunners, koji je svojevremeno, makar u verziji za Sega Mega Drive 2, bio izuzetno popularan i na ovim prostorima. Razočarenje je nastupilo kada je objavljeno da će se port Outruna 2 pojaviti samo na Xboxu, platformi koja nikada nije uspeła da se nametne igračima, što je značilo da će svi ostali biti uskraćeni za jedno, zaista odlično ostvarenje. Na sreću, priča ima srećan kraj – izbacivanjem specijalne edicije (Outrun 2 SP) za automate nagovešteno je da nas uskoro čeka još jedno izdanje za kućne igračke platforme, a ovoga puta Sega nije ponovila grešku i omogućila je njegovo pojavljivanje ne samo na Xboxu već i na PlayStationu 2, PSP-u i što je posebno interesantno, PC-ju.

Ono što vas svakako neće impresionirati je neverovatno loš intro koji predstavlja video fajl izuzetno niske rezolucije, na šta svakako nismo navikli od Sege. Ipak, ovo je samo minorna primedba, jer je sve ostalo baš kako treba da bude u jednoj arkadi – šareno i vizuelno izuzetno privlačno. Sadržinski, igra je izuzetno bogata, što govori o evidentnom trudu da se naslov prilagodi igranju u kućnim uslovima. Najlepše od svega je što se u okviru ovog ostvarenja nalazi i kompletan Outrun 2 pa vam se pruža prilika da nadoknadite sve što ste eventualno propustili ako ne posedujete Xbox. Arkadni mod dostupan je kao posebna, nezavisna celina i u njoj ćete pronaći celokupan sadržaj igre sa automata, uključujući tu 10 modela Ferrarija (među kojima je Enzo ali i stari favoriti poput F40, F50 ili

Kuju/Codemasters

Outrun 2006 Coast 2 Coast

Testarosse) odnosno kompletan soundtrack koji uključuje muziku iz originalnog Outruna, njihove Outrun 2 remikse kao i nekoliko novih kompozicija koje dosta variraju u kvalitetu. Outrun mod je u osnovi isti kao i pre 20 godina, ali daleko od toga da je najznačajnije poboljšanje vezano za grafiku. Zapravo, vrlo malo toga je nepromenjeno. Pre svega, upravljački sistem je takav da sada u potpunosti forsira bočno klizanje (powerslide) kao daleko najefikasniji način prolaska kroz krivine, što će nekoga možda asocirati na Ridge Racer. Ipak, ove dve igre nemaju mnogo toga sličnog – Outrun je u pogledu vožnje zahtevniji, jer se mnoge krivine jednostavno ne mogu savladati bez pravovremenog kočenja (koje je potpuno izlišno u Ridge Raceru). To svakako vožnju čini interesantnijom, odnosno izazovnijom. Novina koju je doneo SP tiče se slipstreama – naime, vožnja iza civilnih automobila ili drugih trkača omogućava nagli rast performansi vašeg automobila, što u praksi znači bolje ubrzanje ali i veću maksimalnu brzinu. Ipak, budite spremni na to da zbog manjeg strujanja vazduha u ovim situacijama automobili gube na stabilnosti, što može da re-

zultuje velikim greškama ako se odlučite da naglo promenite pravac. Ono što moramo da vam savetujemo je i da pokušate da savladate vožnju manuelnim menjačem – nekoliko sati uvežbavanja kasnije će biti nagrađeno daleko boljim rezultatima na stazi. Takođe, topla preporuka je analogni kontroler jer je tastatura ipak krajnje nepogodna za ovaj tip igre.

Naravno, s obzirom na karakter naslova nije čudno što su i performanse automobile drugačije nego u stvarnosti – to se pre svega odnosi na činjenicu da su im razlike u brzini i ubrzanju prilično male, mada je razlika u kontrolama primetna od modela do modela, pa tako F40 nikako ne preporučujemo za početak! Ipak,



Platforma: PC

Naziv: Outrun 2006 Coast 2 Coast

Za: Tehnički najsavršeniji port, sjajan kontrolni sistem

Protiv: setovanje kontrola, problemi sa Audigy zvučnim karticama

Konfiguracija: Athlon 64 3000+, GeForce 6600GT, 1GB RAM-a. Maksimalnih 60 frejmova u sekundi u 1280x1024 i sa najvećim nivoom AA

Kontakt: www.outrun2006.com

Cena: 20 evra

OCENA 86

sam cilj je ostao isti – potrebno je u za to predviđenom vremenu završiti svih 5 etapa, sakupiti što više poena i potpisati se na hiscore listu. Možda ovaj princip nije toliko interesantan igračima koji nisu odrastali uz arkade, ali ljubitelji originala sigurno neće razočarati. Heart Attack je mod koji je predstavljen u Outrunu 2 i u njemu je zadatak da ispunjavate zadatke koje vam postavlja saputnica. Cilj je naravno isti, sakupiti što više poena koji su u ovom modu izraženi u obliku srca.

Ipak, Coast 2 Coast mod je zapravo srž igre. Ispunjavajući zahteve koje vam postavljaju vaše virtualne devojkice ili debeljuškasti starter (koji priznaćete, prilično podseća na Branislava Džoa Perića koji je tu ulogu imao u Nacionalnoj Klasi) zarađivaćete kredite (ovde krštene kao Outrun Miles) koji će vam omogućiti da otključate dodatne sadržaje poput novih automobila ili staza. Treba napomenuti da sam mod u sebi uključuje i Outrun 2 odnosno Outrun 2 SP, pa i time attack odnosno heart attack. Pitajte se zašto i u čemu je smisao kupovine automobila, muzike i drugih stvari koji su već dostupni u arkadnom modu? Pa, stvar je u tome što se na spisku automobila nalaze i neki kojih jednostavno nema u arkadnom modu (recimo Superamerica), kao i modifikacije istih koji se odlikuju još brutalnijim performansama. Isto važi i za muzičku podlogu.

Starterove misije uvek se svode na postizanje što boljeg plasmana, a sa druge strane zadaci koje vam daju devojkice su daleko interesantnije i obuhvataju male

matematičke zadatke, obaranje čunjeva, fotografisanje, brojanje ovaca i još mnogo toga, nalik na već pomenuti heart attack mod.

Zvučna podloga je odlična, najviše zbog sjajne muzike. Pored kompletnog sountracka sa automata u igru je uvršteno i nekoliko novih kompozicija, gde posebno ističemo fascinante Euro remixe Splash Wave-a, Magical Sound Showera i Passing Breeza. Naravno, ako vam to ne odgovara, imate mogućnost da ubacite sopstvenu muziku s tim što ona mora biti u ogg formatu. Dužno vam je jednu napomenu – naime, igra ima izvesnih problema sa Audigy serijom kartica, tako da je za normalno igranje potrebno da isključite hardversku akceleraciju zvuka.

Sve je posebno занимало koliko dobro Sumo Digital može da prebaci ovu igru na PC

i sa zadovoljstvom možemo da konstatujemo da su za to zaslužili visoku ocenu. Po rečima samih programera, PC verzija nadmašuje sve ostale zbog toga što je zaista jedina koja ima teksture preuzete sa automate ali i pravi antialiasing. U praksi, svaki iole noviji PC omogućuje vam uživanje u ovom ostvarenju, a na test mašini sa maksimum detalja i najvišim nivoom AA frame rate se nije spuštao ispod 60. Naravno, s obzirom da je ipak reč o ostvarenju baziranom na hardveru starom 5 godina, od njega ne treba očekivati da može da se meri sa najnovijim

igrama, ali daleko od toga da izgleda zastarelo. Zapravo, može se reći da Outrun 2006 deluje zaista impresivno – Sega je još jednom dokazala da niko ne ume da napravi tako maštovite i grafički izuzetno atraktivne staze koje sežu od tropskih plaža do gradova, šuma, pustinja pa čak i zavejanih planinskih vrhova. Zahvaljujući raznovrsnim okruženjima načičkanim detaljima i bojama koje predstavljaju pravi praznik za oči, Outrun 2006 uvek može biti sjajan način za opuštanje posle napornog dana, a evidentno je da poseduje gotovo magičnu privlačnost čak i za osobe koje sebe ne smatraju pasioniranim igračima što se mora smatrati posebnim kvalitetom.

Zaista, neverovatno je koliko jedna ovako jednostavna igra može pozitivno da utiče na vaše raspoloženje, ili da u ovom slučaju, autora ovih redova motiviše da napiše tekst u jednom dahu. Uostalom, kako očekivati da vožnja Ferrarija brzinom od 300km/h po prelepim stazama izazove drugačiji efekat?





Poređenje verzija

S obzirom da se Outrun 2006 Coast 2 Coast pojavio na čak 4 različite platforme, mislimo da je interesantno uporediti ih i utvrditi koja je najbolja.

Sadržaj: PC, Xbox i PS2 verzije su identične po tom pitanju, ali je PSP na tom planu u prednosti, s obzirom da ima nekoliko unikatnih misija u Coast 2 Coast modu. **Pobednik - PSP**

Zvuk: identičan u svim verzijama, s tim što je jedino na PC-ju moguće ubacivanje sopstvene muzike. **Pobednik - PC**

Kontrole: zbog najpreciznije kontrole, vlasnici Xboxa su u maloj prednosti u odnosu na vlasnike PSP i PS2 varijante. Naravno, na PC-ju izbor kontrolera zavisi samo od vas, ali je njihovo setovanje previše iskomplikovano. **Pobednik - PC i Xbox**

Grafika: PS2 i posebno PSP verzija imaju dosta problema sa frame rateom i slabije specijalne efekte. Xbox varijanta radi stabilno i sa većim nivoom detalja, ali jedino je PC verzija ta koja nema nikakva ograničenja po pitanju kvaliteta tekstura. **Pobednik - PC**

Kada se sve uzme u obzir, mislimo da je PC verzija ipak bez premca.

Original

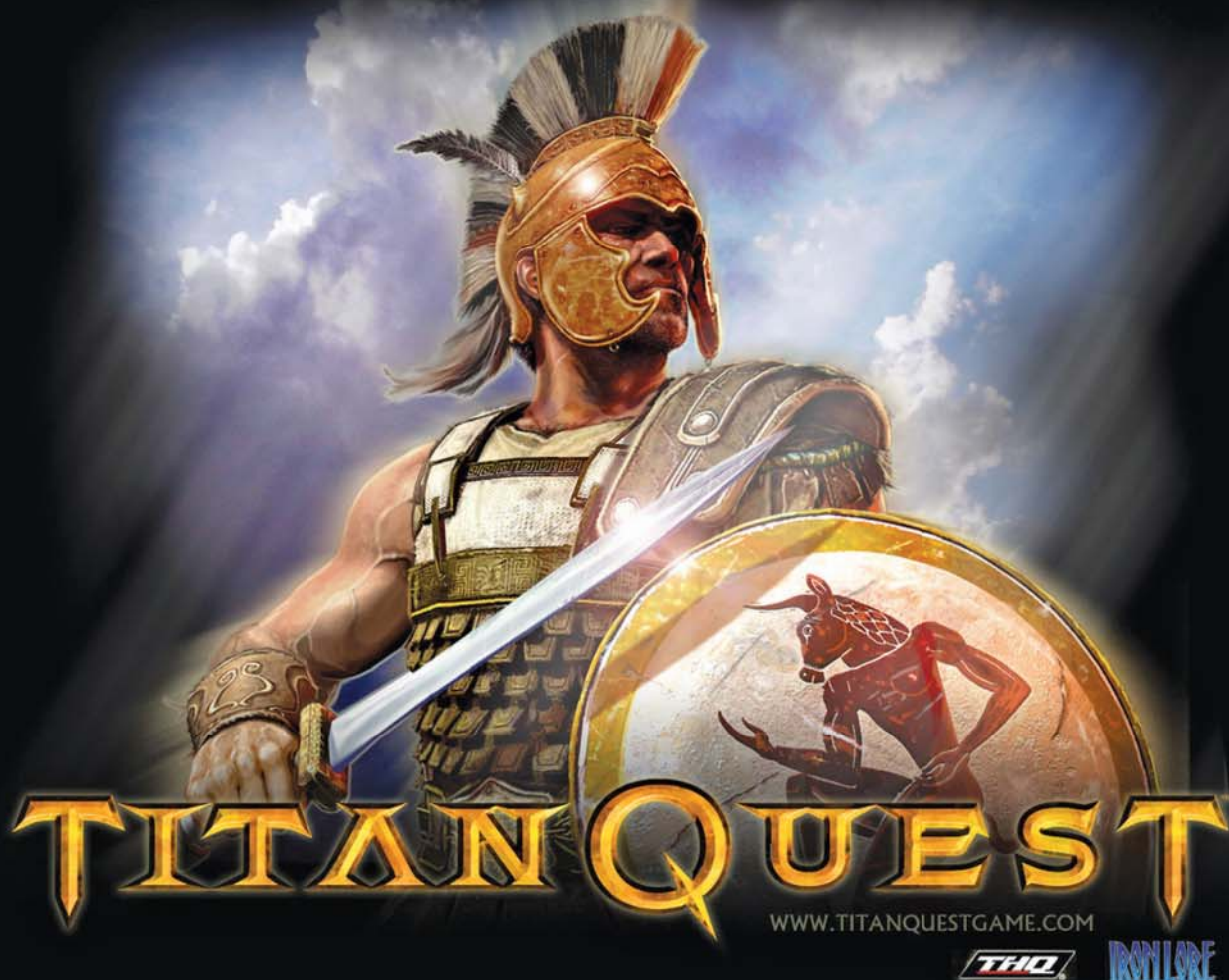
Prvi Outrun se pojavio davne

1986. u verziji za Segin 16-bitni automat kršen kao System 16 koji je u to vreme predstavljao najjači igrački hardver (najbliža njegovim performansama je bila tada nova Amiga linija računara). Osim revolucionarne grafike koja je za nekoliko klasa nadmašila sve do tada viđeno, Outrun će zauvek ostati upamćen po sjajnoj kontroli (prvi put implementiran force feedback), prelepom muzičkoj podlozi ali i grananju puteva nakon svake etape koji su mu dali crtu nelinearnosti.



Da je koncept zabave rastegljiva kategorija najbolje pokazuju igre tipa Titan Quest-a. Ako za momenat uspete da promenite perspektivu, zatećićete sebe kako satima besomučno lupate po levom dugmetu miša, i kako se sasvim pristojno provodite pritom. U suštini izuzetno neinventivan recept nije omanuo još od pojave kulnog Diabla; naravno, hack&slash igre su dolazile u različitim pakovanjima i sa različitim kvalitetom produkcije, ali jednostavnost i zaraznost osnovne ideje nije nestala za deset godina koliko je prošlo od pojave Blizzardovog naslova.

Titan Quest ➡



OCENA 85



Titan Quest je igra smeštena u antičku Grčku, i to je istinsko osveženje u odnosu na uobičajeno Dungeons & Dragons okruženje. Sama priča nema apsolutno nikakve veze sa istorijom (ako se izuzme pojavljivanje autentičnih ličnosti, poput spartanskog vojskovođe Leonide), a dosadne dijaloge koji prate primarne zadatke sam prestao da čitam u momentu kad igra saopšti da je "negde otvoren portal iz koga nadiru sile mraka i haosa". Od jedne hack&slash razbibrige se svakako ne očekuje da impresionira zapletom, jer realno, mesta za neku veliku priču nema ako vam je cilj da pobijete koju desetinu hiljada monstruma i spasete svet (ne preterujem, Titan Quest je prva igra ovog tipa koja zapravo ima brojač; odličan je momenat kad posle noćne seanse vidite svu tu silu kliktanja).

Sistem izgradnje lika je odličan - ne postoji početni izbor klase, već svoj heroja možete razvijati u zavisnosti od željenog načina igranja. Postoje samo tri osnovna atributa (strength, dexterity i intelligence), koji utiču na osnovnu efikasnost borbe na blizinu, daljinu i magijom. Na svakom nivou je moguće dodati dva poena na neku od ovih karakteristika, kao i na količinu ukupnog "health-a" i mane. Pored toga, sticanjem iskustva je moguće izučiti i dve škole veština (mastery), od ukupno osam koliko ih ima u igri (četiri ratničke i četiri magijske). Mogućnosti zaista ima puno, tako da je poželjno obratiti pažnju na uputstvo koji dolazi uz Titan Quest, i pažljivo proučiti investiranje iskustvenih poena, jer se u suprotnom lako može desiti da u jednom momentu igra postane preteška. Veoma veliki broj sposobnosti i samim tim različitih načina prelaženja garantuje zabavu na duže staze, tako da ćete se Titan Quest-u svakako vraćati u slučaju buduće nestašice sličnih naslova.

Struktura mapa je naravno potpuno linearna, ali je svakako raznovrsnija od nivoa u obliku beskonačnog hodnika iz prvog dela Dungeon Siege-a - poneki sporedni zadatak će vas na desetak minuta skrenuti sa puta glavne priče. Svaki put kad uđete u igru svi protivnici na mapi su ponovo tu, tako da je pametno sedati za monitor tek u momentu kad imate dovoljno vremena na raspo-

laganju (ipak, ovaj problem nije ni izbliza izražen kao u drugom delu Diabla). Snimanje pozicije je moguće, ali igra "pamti" jedino stanje vašeg inventara i heroja, kao i status zadataka - što se tiče napretka na mapi sveta, Titan Quest će vas vratiti na mesto poslednjeg aktiviranog portala, koji su srećom veoma česti. Potera za boljim predmetima je oduvek bila jedna od glavnih pokretačkih snaga hack&slash naslova, i na tom polju su očekivanja samo delimično opravdana. Pre svega, broj zaista dobrih predmeta (u odnosu na nivo heroja) je relativno mali, što samo povećava zadovoljstvo kad se naide na fino "parče" opreme. Sa druge strane, veliki je minus što trgovci u većini slučajeva imaju bolje oružje i oklope od onih koje trenutno posedujete.

Interfejs igre je fenomenalan i veoma prijatan za korišćenje, što ne čudi, jer je razvojni tim imao dosta vremena (i igara) da uči na tuđim greškama. Sve dobre inovacije koje su se u poslednje vreme pojavile su našle svoje mesto u igri, tako da će se iskusniji igrači od starta osećati kao riba u vodi - pogotovo je simpatična implementacija DPS (damage per second) merila, što će se bez sumnje dopasti WOW poklonicima. Jedini problem je relativno mali inventarski prostor, koji uz to nema opciju za automatsko slaganje predmeta, tako da vas očekuje neprekidno žongliranje stvarima. Igra ni iz bliza nije očišćena od najrazličitijih bagova; nijedan od

njih ne može bitno uticati na igranje, ali posle par sati postaje jako zamorno neprekidno pucanje tekstura, nekompletni sporedni kvestovi, pa i stvari koje nestaju iz inventara. Srećom, nijedan od ovih problema nije konceptijski previd, tako da će prva zakrpa stvari verovatno dovesti na svoje mesto.

Svet Titan Quest-a izgleda zaista vrhunski, za šta su podjednako odgovorni odlični 3D endžin i sjajno dizajnirane lokacije stare Grčke. Lista vizuelnih poslastica je zaista impresivna: lelujanje trave pod naletima vetra, odlična animacija likova, neprekidna smena dana i noći (i realistične senke koje se izdužuju u sumrak i u zoru), ptice koje kruže iznad obala su samo neke od stvari koje umnogome doprinose atmosferi i uverljivosti sveta. Nažalost, sva ta raskoš ima i svoju cenu - za komotno igranje je nepohodno imati minimum gigabajt RAM-a (iako u "read me" fajlu stoji da je 512 MB donja granica).

Kad se sve sabere na kraju, zaključak je kristalno jasan - trenutno na tržištu ne postoji igra ni blizu dobra kao Titan Quest. Pošto Blizzard nije ni najavio početak razvoja na trećem delu Diabla, vrlo je verovatno da će u doglednoj budućnosti ovaj naslov ostati reper kvaliteta po pitanju hack&slash igara.

Vukašin Stijević

Za Brzo izvođenje, dobar razvoj lika, odlična grafika, dužina

Protiv: Neoptimizovanost, manji bagovi, loš inventar

Cena: 44.99 \$

Adresa: <http://www.titanquestgame.com/>

Konfiguracija: Athlon 2000+, 1 Gb RAM, ATI Radeon 9600 Pro, igrivo na 1024x768

WCG 2006

WORLD CYBER GAMES

WORLDWIDE SPONZOR

SAMSUNG

SERBIA & MONTENEGRO CHAMPIONSHIP JULY & AUGUST 2006

GENERALNI SPONZOR



OFICIJELNI GAMING RAČUNAR

ComTrade
computer



GIGABYTE
TECHNOLOGY

Microsoft



OFICIJELNA PODRŠKA

BE92 .ISP

erc

BEOEXPO

BUZZARD

UNIVERSAL

VALVE

online.com

QVAD

HEADUP

POKROVITELJI



MEDIJSKA PODRŠKA



gameplay

happy

GAME
OVER

Mikro

Digital

PC PRESS

mobilni

it market

PC

BEOSKOP

NET

SatanFun

TVIAC

SF KONGRES, WAR HAMMER TURNIR, RUR TURNIR, KGB TURNIR, HAPPY TURNIR,
"MAGIC THE GATHERING" NACIONALNE KVALIFIKACIJE, VELIKA SMS POTRAGA ZA BLAGOM



Human Head Studios/3D Realms
& 2K Games

Prey

OCENA 84

Za: Konačno neke nove ideje u klasičnom FPS-u. Momenti za pamćenje. Odlična grafika.

Protiv: Prekratka i nedovoljno teška igra. Nedostatak raznovrsnih modova za igru u više igrača.

Kontakt: www.prey.com

Cena: oko 50 dolara

Minimalna konfiguracija: Procesor na 2 GHz, 512MB RAM-a, DirectX 9.0c kompatibilna grafička karta sa 64MB memorije.

Test konfiguracija: Dodatno optimizovan Doom3 engine pokreće ovu igru savršenom brzinom u 1024x768 sa maksimalnim detaljima na, na Sempronu 2800+ i 6600GT grafičkoj karti.

Retko ko je očekivao da će se posle više od decenije nakon prve najave Prey uopšte pojaviti, a desilo se čak i da igra uopšte ne kasni. I ne samo to, nego imamo priliku da uživamo u uvođenju par noviteta u klasičan FPS, kao i sjajnoj grafici. Naravno, cena koju ćemo platiti za to je možda i previsoka, jer igru je moguće preći za najviše 7-8 sati, što je premalo za pedesetak dolara koliko ova igra košta u inostranstvu.

Bivši marinac Tommy se vraća u rezervat svog Čiroki plemena, gde radi kao automehaničar. Pokušava da natera Jenn, svoju devojku i vlasnicu lokalnog bara, da napuste rezervat i potpuno promene svoje živote. Jedne večeri Tommy ignoriše upozorenja svog dede o tome da će se nešto strašno uskoro dogoditi, smatrajući da su u pitanju lupetanja senilnog starca. Kada u nastupu besa premlati dvojicu pijanih mušterija, koji su dobacivali njegovoj devojci počinje da se pita da li je tako upropastio svoje planove. Nažalost, nevolje o kojima je njegov deda govorio nisu tako jednostavne, što Tommy shvata kada celokupan bar obasja zelena svetlost, a sve u njemu počinje da lebdi. Poslednje što je video pre nego što je izgubio svest bila su do zuba naoružana humanoidna stvorenja koja trče po baru. Scena nakon što je povratio svest bila je još gora, svo troje, kao i mnoštvo drugih ljudi, su vezani i transportovani kroz čudnu mešavinu metala i organskih delova. Srećom, nekolicina ljudi je uspeła da se oslobodi i donekle sabotira transport tako da i Tommy uspeva da se oslobodi. Nažalost, ne stiže na vreme da oslobodi dedu pre nego što ga vanzemaljska mašina pretvori u hranu. Ipak, prikazuje mu se dedin duh i upoznaje ga sa drevnim indijanskim duhovnim veštinama. Tommy će morati da prihvati učenje predaka, koja je oduvek smatrao običnim sujeverjem, kao i da koristi vanzemaljsku tehnologiju da spase prvo sebe i Jenn, a zatim i ostale koji su zarobljeni na brodu.



Ovo je ukratko bio sadržaj interaktivnog uvida, u kom ćete u dva navrata voditi Tommyja pre nego što se u potpunosti prebacite u njegovu ulogu. Takođe, isti uvod je bio prikazan i u demou igre koji je mogao da se skine putem interneta. Dobar potez 3DRealmsa je što, ukoliko ste prešli demo, nećete morati iste lokacije da prelazite i u punoj igri, ali cinik u meni mora da primeti, da će to za još 40-ak minuta skratiti igru za koju ste platili nekih 3.500 dinara.

Prva stvar koja je novost u pucačinama iz prvog lica je vezana upravo za drevna indijanska učenja. Tommy će naučiti da projektuje svoju dušu (spirit-walk), i tako se na astralnom nivou kreće po brodu i manipuliše određenim prekidničima. Za to vreme, njegovo telo levitira u mestu i čeka povratak duše. Pravilna astralna projekcija je i jedan od dva vida zagonetki koje ćete konstantno sretati u Prey i koje su jedino odstupanje od klasičnog FPS trči-skači-i-napucaj-sve-što-vidiš načina igranja. Pored toga, autori igre su na duhovit način rešili problem stalnog snimanja i učitavanja pozicije. Svaka celina je jedan autosave, a kada negde tokom celine izgubite svu energiju, Tommy prelazi u neku vrstu čistilišta po kom lete crvena i plava stvorenja, tada imate nekoliko sekundi da lukom i strelom pogodite što više crvenih (za energiju), odnosno plavih (za manu), pre nego što se vratite na mesto na kom ste energiju izgubili.

Druga novost je vezana za dizajn broda na kom se igra odvija. Iako su portali postojali još u prvom Quakeu, ovde je njihovo korišćenje tehnički unapređeno. Moći ćete da kroćite jednom nogom kroz portal i tako kontrolišete dve potpuno različite prostorije sa jednog mesta. Ili, čak dapogledom ulevo kroz portal vidite

sopstvena leđa. Jedan od najsimpatičnijih detalja vezanih za portale se dešava rano u igri, a mene je podsetio na "Malog princa", nailazite na poveći grumen zemlje u čudnoj skalameriji, prolazite kroz obližnji portal i shvatate da ste smanjeni i da trćite po spomenutom grumenu. Mali problem sa portalima je to što ćete ih često nalaziti

po pomalo nelogičnim mestima, kao što su razne kutije, a i može se reći da nisu dovoljno dobro iskorišćeni zato što je njihovo korišćenje jako linearno i nema nikakvog lutanja.



Još jedan plod vanzemaljske arhitekture su i gravitacioni pločnici, kojima ćete moći da hodate i po zidovima i plafonima prostorija u svemirskom brodu. Ovo je možda i najzabavniji dodatak, i izvor pozitivnog ludila u okružjima sa više igrača. Pored njih, gravitacijom se poigravaju i prekidači kojima se menja centar gravitacije u pojedinim prostorijama. Zamislite da ste u sobi, te da se na svim zidovima, podu i plafonu nalazi po jedan prekidač. Kada aktivirate prekidač, ta strana sobe postaje pod, a vi i sve stvari padate. Poigravanje sa gravitacijom je drugi vid zagonetki koje Prey stavlja pred vas.

Nažalost, ukoliko ste iskusan igrač pucačina, ovi dodaci, kao i povremene horror scene, će vam biti i najveći izvor zabave u igri... Problem je u tome što AI nije uznapredovao od Doom III ili Quakea IV, te je napucavanje sa protivnicima prilično dosadno. Quake je, recimo, nadomestio nedostatak inteligencije većim količinama protivnika koji jure ka vama, a ovdje ih nema toliko.

Ukoliko pređete igru na normalnom nivou težine, otključava se i "Cherokee" – teži nivo koji je donekle izazovniji, ali i dalje vas neće previše namučiti. Takođe, pitanje je koliko ćete volje imati da još jednom pređete Prey nakon prvog igranja i šteta je što ne možete da birate težinu od samog početka. Priglupost kompjutera možete zameniti igrom sa društvom u mreži ili preko interneta, ali samo u klasičnom i tmskom deathmatchu. Velika je šteta što modovi za više igrača nisu raznovrsniji, pošto bi to doprinelo boljem konačnom utisku o Preyu.

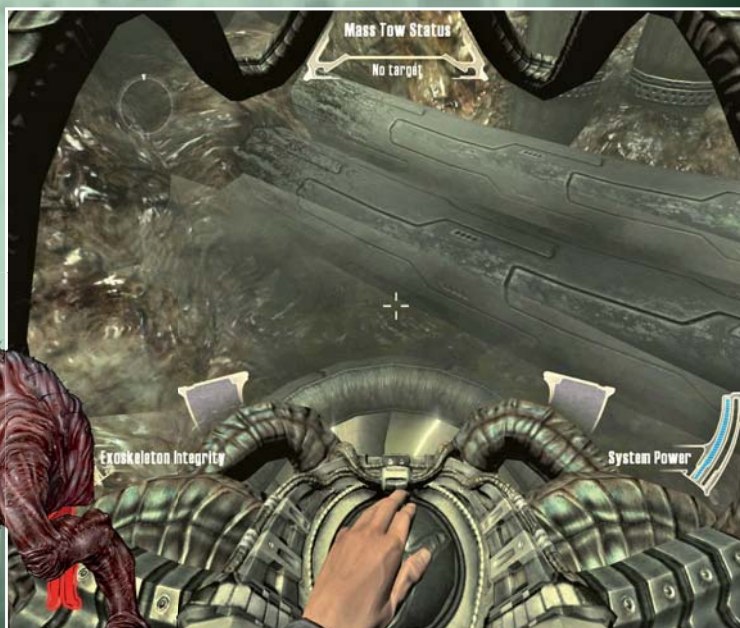
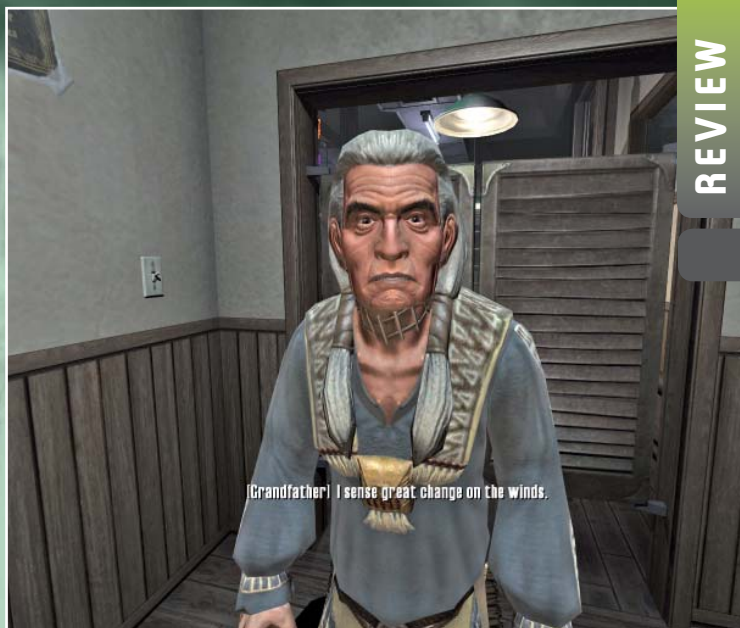
Dizajneri zaslužuju najviše pohvala. Prvo za oružja koja koristite. Iako su sva bazirana na već poznatom FPS arsenalu (mašinke, sačmare, kašikare i rakete), vizuelni dojam im je potpuno vanzemaljski, a sva imaju i alternativni mod paljbe koji je često prilično zanimljiv i koristan u pojedinim situacijama.

Zatim za konstrukciju nivoa, koji staje rame uz rame sa ostvarenjima American McGee (mada fali više nelinearnosti). Potom i za kompletnu grafiku koja izgleda bolje, zanimljivije i manje plastično od Doom III i Quakea, iako koristi isti engine, a pritom i radi brže i tečnije.

Zvuk je sasvim ok, mada bi oružja mogla da zvuče malo moćnije. Zanimljivo je da su licencirane neke poznate pesme, ali njih možete slušati samo ako naletite na džuboks, no i pored toga muzička podloga je sasvim pristojna.

Sve u svemu, Prey je u svakom pogledu jako dobar, na momente i odličan, ali mu uvek fali ponešto da postane briljantan. Ipak, pošto bi igra mogla biti deo veće celine, nadamo se da će u budućnosti ispraviti ono što se ispraviti da, te da će FPS scena dobiti još jednu igru za pamćenje. Do tada je Prey sasvim fina zabava za jedan vikend, koja unosi par zanimljivih ideja i tehničkih rešenja, ali ništa više od toga.

Luka Zlatić



World Cup patch za Pro Evolution Soccer

5 Nema sumnje da je svetsko prvenstvo u fudbalu najveći sportski događaj na svetu, koji prevazilazi čak i Olimpijadu po broju gledalaca ali i obrtu novca. Možda to i nije čudno kada se zna da je fudbal daleko najpopularnija igra na svetu, a da FIFA ima 205 članica, čak više nego Ujedinjene Nacije. No, ne bojite se, umesto naših razmišljanja na ovu temu i lukavih dosetki za vas imamo nešto mnogo interesantnije – objasnićemo vam kako da najadekvatnije dočarate atmosferu ovogodišnjeg šampionata u Nemačkoj na vašem kompjuteru.

Prva asocijacija na oficijalne mundijalske simulacije fudbala je svakako EA Sportsov FIFA serijal, što nije ni čudo kada se zna da još od izdanja posvećenog svetskom prvenstvu u Francuskoj pre osam godina ova franšiza drži monopol kao jedini vlasnik dragocene licence. Sve bi to zapravo bilo sjajno kada bi EA Sports uspeo da ponudi kvalitetan proizvod koji bi bio u rangu nekih drugih - Maddena, NCAA College Football ili Tiger Woods serijala. Doduše, da ne grešimo dušu, FIFA World Cup '98 bila je odlična igra izvanredne tehničke prezentacije i sasvim dobrog izvođenja, pa je mnogi smatraju i najboljim izdanjem kanadske kompanije. Nažalost, kasnije verzije posvećene prvenstvima u Južnoj Koreji i Japanu, odnosno Nemačkoj nisu bila ni približnog kvaliteta i predstavljala su veliko razočaranje iz raznoraznih razloga. Uostalom, pogledajte opis u prvom broju našeg časopisa.

No, to nikako ne znači da ne možete dobiti vernu atmosferu takmičenja na svom PC-ju, a sve što vam treba je kopija Pro Evolution Soccer 5, malo strpljenja i naravno, ovaj tekst. Modovanje Pro Evolution Soccer serijala na PC-ju počelo je posle izdavanja Pro Evolution Soccer 3, a zahvaljujući mnogobrojnim fanovima i entuzijastima za ovaj i kasnije nastavke pojavio se veliki broj patcheva koji iz korena menjaju igru. Konkretno, na ovaj način bilo je moguće zaobići veliki broj mana serijala – ubaciv-

anje pravih imena i klubova bio je samo početak, a kasnije su stigli i pravi dresovi, aktuelni sastavi ekipa, pa čak i oficijalne kopačke i još mnogo toga. Zapravo, bukvalno svaki grafički i zvučni element je podložan promeni što svakako može da vam dočara koliki je potencijal jednog kvalitetnog patcha kakav je ovaj.

Da odmah na pomenemo da je ceo projekat zasluga nekolicine fanova koje je okupio igrački sajt Gaming Access (www.gamingaccess.com) i da u sebi pored originalnih elemenata objedinjuje i radove desetina ljudi preuzetih iz drugih PES patcheva, naravno, sa njihovom dozvolom.

Svi meniji World Cup patcha su u potpunosti prilagođeni svetskom prvenstvu tako da se umesto fudbalera u njima mogu videti slike oficijalne maskote Golea, logo šampionata, sama Zlatna Boginja, a čak se išlo dotle da su prepravljani, odnosno ulepšani i fontovi! Nemojte da se iznenadite time što su opcije vezane za master ligu i kup takmičenja jednostavno uklonjene, jer su u patchu koji radi samo jedan posao, simulira Svetsko Prvenstvo, one potpuno nepotrebne.

Dakle, jedino čemu je namenjen ovaj patch jeste što vernije simuliranje samog turnira, što znači da su u njemu obrađene 32 reprezentacije učesnici uz Dansku, Irsku, Tursku i Grčku koje su autori iz određenih razloga

takođe uvrstili na spisak. Naravno, nemoguće je bilo totalno odstraniti sve ostale reprezentacije iz igre, pa se umesto toga prilikom selekcije timova zastave država kao što su Urugvaj, Belgija, Rusija, Škotska i druge ne vide, a ako ih odaberete, bićete suočeni sa default sastavima i potpuno crnim dresovima. "So, don't do it!". Takođe, zaboravite na klubove, jer i kod njih važi potpuno isti princip! Nadamo se da smo bili dovoljno ubedljivi...

Rekosmo da su obrađene sve selekcije učesnici? Hteli smo da kažemo TEMELJNO obrađene. Predlažemo da prilikom prvog startovanja odmah posetite opciju edit i pogledate lica igrača i sastave reprezentacija. Pro Evolution Soccer je oduvek bio poznat po sjajno modelovanim fudbalerima koji neodoljivo podsećaju na svoje parnjake iz stvarnosti, ali ono što su uradili momci (da samo momci, provereno) odgovorni za ovaj patch je zaista fascinantno! Detaljnost sa kojom su urađeni Bekam, Runi i svi iole poznatiji igrači je stvarno neverovatna, a čak i naši reprezentativci nikada nisu izgledali bolje u bilo kojoj simulaciji fudbala do sada. Manjih zamerki svakako ima, ali



možemo da garantujemo da ovako nešto do sada niste videli. Dodajmo na to da su spiskovi fudbalera redovno ažurirani tako da apsolutno svi igrači zauzimaju svoja mesta u timovima, uključujući tu čak i Gouvua koji je u poslednjem trenutku zamenio povređenog Sisea. Analizirajući igre reprezentacija autori su učinili mnogo toga i na planu formacija, tako da sve ekipe imaju posebno pripremljene taktike, pa čak i pojedinačne kretnje za igrače! Naravno, niko vam ne brani da od Italijana pokušate da napravite napadačku selekciju (što smo doduše videli protiv Nemaca u produžecima polufinala), ali ako želite da

oponašate njihovu tipičnu igru u stvarnosti, sve vam je već servirano na tacni! Osim oficijalne lopte mundijala (koja uključuje i zlatnu varijantu koja će se koristiti u finalu) moderi su u aktuelnoj verziji uspeali da veoma verno modeluju 9 od 12 stadiona na kojima se igra prvenstvo, a oni naravno uključuju i impresivni Olimpijski Stadion u Berlinu, odnosno Minhensku Allianz Arenu. Navijači svih reprezentacija opremljeni su odgovarajućim transparentima, a nekoliko najpoznatijih selekcija sveta poput Brazila, Argentine, Italije, Nemačke, Engleske, ima i veoma autentično navijanje. Osim toga, blago je porađeno i na ocenama igrača, ali

ni na ovaj segment nemamo zamerke.

Zapravo, jedino što realno smeta je muzička podloga – ne zbog toga što je soundtrack loš (a zaista je daleko od toga), nego zato što je kvalitet zvuka na iznenađujuće niskom nivou.

Kada se sve uzme u obzir, World Cup patch za Pro Evolution Soccer 5 je daleko najautentičnija simulacija Svetskog Kupa koju smo ikada imali prilike da probamo. Bez obzira što je prvenstvo završeno, verujemo da će vam ovaj mod pružiti još mesece kvalitetne zabave.



Kako instalirati patch?

Nažalost, instaliranje patcheva za Pro Evolution Soccer serijal je oduvek bilo komplikovanije nego kod većine drugih serijala, što je pre svega posledica toga što je PC verzija ipak samo port konzolnih varijanti. Ipak, ekipa sa Gaming Accessa je uspeala da pojednostavi proces koliko je to moguće, a sve potrebne fajlove za World Cup Patch pronaćete na posebnom odeljku njihovog sajta koji se nalazi na

http://downloads.gamingaccess.com/index.php?cat_id=392

Nakon preuzimanja osnovne verzije patcha (2.0), skinite i ostale update-ove koji su se u međuvremenu pojavili, a zatim ih instalirajte po redosledu. Za sam postupak instalacije biće vam potreban i program DKZ Studio koji se koristi za importovanje i eksportovanje grafičkog i zvučnog sadržaja iz igara PES serijala, a pažljivo čitanje jednostavnog i pre svega kratkog uputstva koje dolazi uz svaki fajl, biće dovoljno da sve uradite kako treba.

Naša topla preporuka je da obavezno downloadujete novi intro kao i specijalnu verziju LOD Mixera, programa koji će vam omogućiti upravljanje vremenskim uslovima, pa čak i brojem gledalaca na stadionima, a njega možete pronaći na istom mestu gde i same zakrpe.

Antec Super Lanboy

Korisnici često o kućištu razmišljaju samo kao o skladištu u kome stoje komponente njihovog računara. Često se zaboravlja da je ovo jedan od ključnih delova, koji prvenstveno učestvuje u vizuelnom identitetu celog sistema, zatim ima ulogu da obezbedi dobar protok vazduha i hlađenje, a na kraju i da ponudi neku dodatnu funkcionalnost. Do skora su se na našem tržištu mogla u slobodnoj prodaji naći samo kućišta dosadnog i jednoličnog dizajna sa osnovnom idejom da mogu zadovoljiti sve. Na sreću ta situacija se menja pa pored dolaska vizuelno atraktivnijih modela, pojavljuju se i specijalizovani – namenjeni media center računarima ili igračkim mašinama. Na test nam je stiglo upravo jedno kućište za ozbiljne igrače koje je potpisala kompanija Antec.

Super Lanboy je kućište namenjeno prvenstveno igračima, a pogotovu onoj kategoriji koja voli da svoju mašinu sa sobom i ponese na razne LAN žurke ili

turnire. Kjučna stvar u ovoj koncepciji je težina kućišta – na prvi pogled pomislite da ste dobili praznu kutiju! Zahvaljujući korišćenju najnovijih aluminijumskih legura, samo kućište, bez napajanja, teži tek nešto preko 4 kilograma. Naravno kada ga popunite komponentama težina se znatno poveća, ali je i dalje u rangu sa nekim težim modelima desktop replacement notebook računara, što je svakako veliki uspeh ako planirate da ga nosite sa sobom. I mnoge druge stvari su podređene ovom konceptu, pa ćete tako u paketu dobiti i kaiševe koje možete lako obmotati oko računara i poneti ga bilo gde sa sobom kao omanju putnu torbu. Tu je zatim i specijalna pregrada ispod prostora za 5.25" uređaje, u kojoj su inicijalno smešteni šrafovi i ostale potrebštine, ali je jasno da ako negde nosite računar vam ovaj odeljak može idealno poslužiti za dodatne konktore koji vam uvek mogu zatrebati ili za neke druge igračke sitnice. I sama kutija u kojoj se kućište isporučuje dizajnom asocira na igranje, s tim da je malo neobično što se na slici nalazi karakter iz, reklo bi se, neke borilačke igrice, kakvih već odavno nema za PC.

Da zavirimo u unutrašnjost kućišta nam je pomogla i providna stranica koja se standardno dobija uz ovaj model, koja je takođe urađena od ultralakog pleksiglasa radi smanjenja težine. Vizuelnom efektu doprinosi i prednji ventilator koji je osvetljen LED lampama plave boje i dobro se uklapa u ceo gaming koncept. Pored kozmetičke uloge, ovaj ventilator prečnika 120mm ima zadatak i da usisava vazduh u računar kako bi podstakao cirkulaciju i hlađenje, a u tome

mu pomaže još jedan takav na zadnjoj strani koji ima ulogu da izbacuje topao vazduh. Ovim je poprilično dobro rešeno hlađenje celokupnog sistema, a ni vizuelni efekat nije izostao. Na prednjoj strani se nalazi čak devet slotova za proširenje, što i nije baš uobičajeno za kućište relativno manjih dimenzija kao što je ovo. Prostora ima za tri 5.25" uređaja, dva 3.5", kao i četiri interna mesta za 3.5" uređaje kao što su hard diskovi, što bi trebalo da zadovolji većinu potreba korisnika. Zanimljivo je da su interni slotovi zarotirani za po 90 stepeni, pa je mnogo lakše pristupiti kablovima prilikom montiranja. Takođe, diskovi se u kućište kače preko specijalnog sistema šina koje na same uređaje prijanjaju putem specijalne gumene površine koja apsorbuje vibracije i smanjuje ukupnu buku koju proizvodi računar. Sa prednje strane se nalaze dva USB 2.0 konektora, kao i džekovi za slušalice i mikrofona, nešto što je dosta bitno većini igrača. Nažalost izostao je Firewire konektor, ali je to i razumljivo kada se ima u vidu da se retko koje igračke periferije povezuju preko ovog standarda. Treba obratiti pažnju i na činjenicu da se ovo kućište isporučuje bez napajanja, odnosno da njega treba naknadno izabrati. Sam Antec preporučuje u ovu namenu neki od svojih modela iz TruePower serije.

Super LanBoy je kućište namenjeno prvenstveno igračima, i to onima koji žele da



imaju mogućnost lakog nošenja računara na razne događaje ili turnire. Kao najveći adut tu dolazi izuzetno mala težina, ali i dobar vizuelni identitet – ovo je kućište koje će verovatno privući mnoge poglede. Jedina mana je nešto viša cena u odnosu na druge modele, ali ako uzmemo u obzir dodatnu funkcionalnost čini se da će ovaj model lako naći svoje kupce.

WORLD CYBERGAMES

KONFIGURACIJA

V eć treću godinu za redom se kod nas održavaju nacionalne kvalifikacije za World Cybergames događaj, tako da se ovaj događaj već ustalio kao jedan od najbitnijih na domaćoj igračkoj sceni. Naravno, organizatori se svake godine trude da pored vrednih nagrada i opšte dobre atmosfere obezbede i adekvatne igračke mašine na kojima će se glavni turnir održavati. Ove godine je generalni sponzor manifestacije poznata domaća firma Comtrade, pa je samim tim i logično da oficijelni računar bude upravo jedan od modela ove kompanije.

Ljudi iz Comtrade-a su se potrudili da obezbede vrhunske komponente kako bi obezbedile optimalne performanse. Korišćeni su vrlo kvalitetni delovi, ali ipak oni koji spadaju u neku srednju kategoriju, kako bi ovi računari kasnije mogli biti i ponuđeni na tržištu, a da igrači ne bi morali da izdvoje neke ekstremne sume novca kako bi sebi priuštili jednu ovakvu mašinu.

Srce ovog računara čini Pentium D 805 procesor, koji zaista nudi najbolji odnos cene i performansi i trenutno na tržištu verovatno predstavlja best-buy opciju. Radi se o popularnom dual-core rešenju čiji je radni takt 2.67 GHz, a brzina magistrale je 533 MHz, dok je za njegovo hlađenje zadužen standardni box kuler. Gigabyte je potpisao matičnu ploču, a radi se o modelu GA 8I945P-G-RH, baziranom na Intel 945 čipsetu. Na samoj ploči su integrisani Realtek zvuk, gigabitni Broadcom mrežni adapter i podrška za S-ATA II hard diskove, što ovaj model čini vrlo primamljivim. Memorija je Corsair Value Select koja nudi odlične performanse, a u pitanju su dva DDR2 modula od po 512 MB koji rade na 533MHz. Možda bi zarad overklokovanja bilo bolje da memorija radi na 667 MHz, ali s obzirom da je na WCG-u najbitnija stabilnost sistema, ovo se ne može uzeti kao veliki nedostatak. Prava poslastica ovog računara je naravno grafička kartica. Iako se radi o Ati Radeon X1600 Pro čipu, koji trenutno ne spada u sam vrh ponude, sama izvedba kartice je za svaku pohvalu. U pitanju je Gigabyte kartica sa potpuno pasivnim hlađenjem, izvedenim preko ta-

kozvanog Silent Pipe sistema. Ovo doduše znači da sama kartica zauzima i susedni slot, ali je vrlo zgodno za smanjenje buke koju računar proizvodi. Spisak kvalitetnih komponenti se nastavlja sa Western Digital hard diskom od 160 GB, sa 8 MB keš memorije, a koji se povezuje preko S-ATA II standarda za bolje performanse. Na kraju tu su i solidni Sony DVD-R optički uređaj koji narezuje DVD diskove brzinom od 16X, kao i Intel Ambient 56K modem za slučaj da vam zatreba da se konektujete na Internet. Sve ovo je zapakovano u izuzetno lepo i vrlo funkcionalno Coolermaster Centurion 534 kućište. Pored lepog izgleda ovaj model nudi i vrlo dobro hlađenje, kao i dodatnu funkcionalnost u vidu konektora za slušalice i USB portova na prednjoj strani. Na kraju ostaje da napomenemo napajanje snage 430W koje je i više nego adekvatno da zadovolji sve potrebe ovako moćne igračke mašine.

Operativni sistem koji će se koristiti na World Cybergames kvalifikacionom turniru je Microsoft Windows XP Professional, koji i dolazi preinstaliran na ovom računaru. Dodatno osiguranje kvaliteta jeste što ovaj računar nosi i licencu „Designed for Windows XP“, što bi trebalo da svedoči o najvišem nivou standarda koji je primenjen prilikom sastavljanja ove konfiguracije. Zanimljivo je da će se uz računar koji će se naći u prodaji posle turnira dobijati i Internet pretplata, kao i solidno korisničko uputstvo, što samo govori o činjenici da se i naše kompanije približavaju standardima koji važe u nekim naprednijim zemljama kada je u pitanju takozvana out-of-the-box funkcionalnost jednog PC računara. Prilikom testiranja smo WCG računar

provukli kroz sate i sate kako sintetičkih benchmark testova, tako i realnog igranja gde se pokazalo da se radi o stabilnoj mašini, ujednačenih performansi, što će svakako obradovati sve takmičare koji će učestvovati na samom turniru.

Na kraju možemo zaključiti da oficijelni World Cybergames računar nije najbrži koji se trenutno nudi na tržištu, ali je vrlo pedantno izrađen od kvalitetnih komponenti, i što je najbitnije, odlično optimizovan za igre u kojima će se takmičenje odvijati. Takođe treba imati u vidu da kada se posle turnira ovaj model pojavi u prodaji na tržištu će predstavljati jednu od najboljih kupovina za svakog pasioniranog igrača, pogotovu kada se uzme u obzir i činjenica da se na istim mašinama igralo na najvećem profesionalnom turniru u zemlji.





BENQ FP71W

Nekada davno, bar što se tiče načina poimanja vremena u IT svetu,

TFT monitori su koštali zaista mnogo, slika koju su nudili bila je u najboljem slučaju prosečna i bar kod nas su bili veoma retki, gotovo stvar prestiža. Ipak, tehnološki napredak je uslovio da se nedostaci relativno mlade tehnologije (CRT je tehnički gledano star oko 50 godina) isprave, a pre svega da cena "tankih" bude na prihvatljivo niskom nivou. Ova dva ključna faktora su se kod nas "poklopila" upravo ove godine i to zahvaljujući konkretnijem nastupu domaćih distributera u ime velikih inostranih kompanija. Jedna od njih je svakako BenQ, a u ovom testu Vam predstavljamo njihov nešto stariji monitor, ali sa pregršt dodatnih mogućnosti.

Pred nama se našao model FP71W. Dijagonala je uobičajenih 17 inča, s tim što se ovde radi o wide sistemu, što podrazumeva odnos stranica u razmeri 16:9. Ta činjenica intuitivno upućuje na primarnu ulogu ovog monitora, video reprodukciju. Realno, to znači da će prilikom gledanja vašeg omiljenog DVD filma slika po širini biti bez skraćivanja, a po visini sa horizontalnim crnim linijama minimalnih dimenzija, emulirajući bioskopsko platno. Pored toga, ovaj uređaj poseduje nekoliko priključaka koji nisu tako česti što se monitora tiče, a tek u prethodnih par godina su postali standard i na grafičkim karticama. Na prvom mestu mislimo na S-Video i kompozitne video ulaze. Pomoću njih

Sedamnaestoinčni wide TFT monitor

moguće je dovesti sliku sa digitalnih fotoaparata, eksternih samostalnih TV tjunera, DVD plejera, pa čak i PSP-a ili novog X-Box 360, a sve to, naravno bez bilo kakve veze sa računarom. Od standardnih priključaka, tu su klasičan analogni D-sub ali i digitalni DVI, što je za pohvalu, naročito za stariji proizvod. Opciono, u paketu se može dobiti i web kamera za koju postoji USB priključak na vrhu monitora, a i na zadnjoj strani, za vezu sa računarom. Što se tiče mogućnosti kačenja na zid, smatramo da je dijagonala ipak premala za tako nešto, osim ukoliko vašu mašinu niste smestili u izuzetno malu sobu.

Kvalitet slike će zadovoljiti prosečnog korisnika, kao i filmofile. Ugrađeni softver poseduje sva bitnija podešavanja prikaza kao i četiri unapred definisana profila podešavanja osvetljenja i kontrasta, od kojih su dva posebno namenjena gledanju filmova. Sa druge strane, odziv slike od 25 ms je u današnje vreme preveliki, naročito za igračku populaciju. Monitori sa odzivom od 8 ms danas su već standard pa je, što se igranja tiče, ovaj primerak tehnološki prevaziđen. Takođe, potrošnja struje je na

nešto višem nivou u odnosu na današnje standarde, mada se to ne može uzeti u obzir kao veliki nedostatak. Kao negativno, pre bismo se odlučili za eksterni adapter za struju koji će, pored ionako nepregledne šume kablova ispod stola zaista biti suvišan. Optimalna rezolucija je 1280x768 piksela, što je sasvim dovoljno, imajući u vidu wide konstrukciju. Visoki odziv ima svoju pozitivnu stranu u vidu jako dobrog ugla gledanja, što je izuzetno bitno ukoliko više od jednog korisnika želi da uživa u nekom popularnom filmskom ostvarenju. Ok, ne mora popularno, gledajte šta želite!

Na kraju, namera nam je predočimo da FP71W nije loš monitor. Navedene osobine, uz nekoliko nedostataka ipak ga čine kompletnim proizvodom za nešto uži profil korisnika od uobičajenih modela. Oni koji "ozbiljno" igranje stavljaju na prvo mesto kao kriterijum, biće prinuđeni da traže dalje. Međutim, prosečan korisnik ne pripada većini čitalaca magazina Play!, a ukoliko kojim slučajem ovaj tekst čita, njemu će verovatno značiti 16:9 odnos stranica, video ulazi i USB hab, a sve to je po nižoj ceni u odnosu na današnje vrhunske wide modele sa dijagonalom od 20 i više inča.

Nikola Nešović



Monitori namenjeni prvenstveno igranju su relativno skoro postali dominantni u marketinškom predstavljanju novih modela poznatih kompanija. Igračkoj populaciji je jako bitno da slika bude apsolutno verna dinamici koju najnoviji FPS zahteva. Par piksela "gore ili dole" ponekad znače mnogo ako je "švaba" previše sa druge strane nišana. Zato je za efikasno tamanjenje zlikovaca potreban monitor što nižeg, odnosno što bržeg odziva slike. Iako su modeli sa 12 ms (milisekundnim) odzivom sasvim zadovoljavajući što se tiče kvaliteta igranja, marketing odeljenja velikih proizvođača su našla "zlatnu koku" za dalju popularizaciju TFT tehnologije među igračima, svakako više nego što se moglo pretpostaviti. Usled toga, veoma je bitno napomenuti da na tržištu već neko vreme postoje monitori sa 2 ms odzivom, što je udarna činjenica u reklamama. Međutim, realnost je malo drugačija, pa u praksi stvaran odziv svih 2 ms monitora je oko 6 ms za

crta, sa sivom i teget kao dominirajućim nijansama. Postolje je fiksirano, ne može se vrteti u mestu, položaj ekrana se ne može podešavati visinski, već se samo može modifikovati ugao pod kojim ćete isti posmatrati. Kontrolni tasteri su raspoređeni na donjoj ivici, kratkog su hoda i pomalo tvrdi, mada se na ovo korisnik brzo navikava. Adapter za struju je ugrađen u kućište, što nam se dopada, jer smanjuje gužvu ispod stola. Od priključaka tu su uobičajeni, za kabl za napajanje, a i oba (D-sub i DVI) video konektora.

Softver je realizovan u skladu sa asketskom spoljašnošću što znači da je funkcionalan, ali ne preterano dopadljiv. Tako, uobičajenim mogućnostima podešavanja nedostaju opcije pamćenja korisničkih profila slike ili neki fabrički definisani, kao kod novijih LG modela.

Sve prethodno navedene karakteristike realno ne spadaju u one koje će biti

niskim odzivom. Što se tiče igranja sa ovim "dvomilisekundašem", realnost je apsolutno u skladu sa reklamom. Nemoguće je primetiti bilo kakve duhove i senke prilikom bežanja policiji pri brzini preko 300 km na sat u Need For Speed: Most Wanted, a za pučaćine u prvom licu ovaj monitor je savršen. Rezolucija od 1280x1024 tačaka će možda biti premala da bi sva lepota grafički fantastične igre kao što je novi Elder Scrolls: Oblivion došla do izražaja, ali investicija u ekran veće dijagonale ne znači da bi kvalitet igranja ostao na istom nivou. Zapravo, veći monitori u ovom trenutku nemaju ovako nizak odziv i nisu namenjeni profesionalnim igračima, onima sa početka teksta koji beskompromisno tamane jadne Švabe.

Za njih postoji FP93GX i pod tim sloganom se reklamira. Međutim, performanse su takve da je više nego pogodan za bilo kakav vid primene. Ne

BENQ FP93GX

Vrhunski igrački monitor

uobičajenu paletu boja, dok se famozna dvojka odnosi na prikazivanje raspona samo sive (GTG – Gray to gray). Naravno, sve ovo su sitni marketinški trikovi koji pomažu u ukupnoj prezentaciji proizvoda, ali, ukoliko celokupan utisak o proizvodu nije na određenom (visokom) nivou, legendarni grafit "džaba ste krečili" je više nego adekvatna parola. Nismo mesece provodili igrajući WoW, pa da ne znamo šta valja.

Zato, sa BenQ FP93GX monitorom nije bilo previše problema. Uz rizik da budemo previše naklonjeni bez adekvatne podloge, napomenućemo da je BenQ drugi u svetu ponudio monitore sa 2 ms tehnologijom, samo nekoliko dana posle Viewsonic-a i da je to jako bitan faktor koji govori o kvalitetu ove kompanije. Činjenica je da su proizvodi sa BenQ logoom sve više prisutni kod nas uz pristojne cene u odnosu na veoma dobar kvalitet. Zato, testiranje ovog modela je prošlo uz stepen zadovoljstva, pomalo neuobičajen. Generalno smo znali šta da očekujemo, želeli smo da finese što se utiska tiče što pre formiramo u zaokruženu celinu. To uopšte nije bio težak zadatak, a rezultat je pred vama.

Dizajn FP93GX je spartanski klasičan, oštih

primarne pri odluci o kupovini. Najbitniji faktor je kvalitet slike koji je kod ovog monitora odličan. Odmah po uključivanju primetili smo razliku u kontrastu i jasnoći prikaza u odnosu na redakcijski, pomalo vremešni 12 ms LG 1730S. Iako ova dva modela zbog toga nisu uporediva, veoma je prijatno osetiti tako veliki pomak u kvalitetu slike. Ponekad iritirajuće neravnomerno pozadinsko osvetljenje ovde je veoma skladno, pa se po ivicama ne primećuje bilo kakvo probijanje svetlosti lampe. Za one koji ne vole razne pozadinske slike na desktopu, u koje spada i autor teksta, ovo je veoma značajno jer će crna biti crna. Kontrast BenQ-a je veoma dobar, prelazi između boja su jasno uočljivi i ovaj aspekt slike većina korisnika neće menjati sa fabričkih vrednosti. Mi smo umereno korigovali toplotu boja, uz minimalno pojačavanje kanala crvene, mada se ova potreba za ispravkom može karakterisati kao subjektivna. Zamerka se može uputiti manjem horizontalnom i vertikalnom uglu gledanja (140°/135°) ali to je nešto na šta se mora računati u slučaju monitora sa

preporučujemo ga kao ram za slike, ali sve što od monitora današnjice sa 5:4 odnosom strana možete očekivati, ovde se može naći. Nekoliko navedenih mana ne mogu umanjiti povoljan utisak, a ukoliko se u čitavu priču uključi i prilično povoljna cena od oko 300€, eto rešenja za one koji neće ići negde preko leta, a svakako nemaju nameru da isto provedu učeći. Ukoliko bude previše vruće za basket, uključite klimu i bacite se na omiljenu igru. Sati elektronske zabave su pred vama uz fantastičan vizuelni užitek.

Nikola Nešović



RAZER
Copperhead™
ULTRA PRECISION GAMING MOUSE



Razer miševi

Kompanija Razer je široj igračkoj populaciji postala poznata kada je na tržište izbacila model Boomslang. Ovaj miš, poprilično velikih dimenzija, nudio je neprevaziđene igračke performanse – iako se radilo o uređaju sa kuglicom, koja je već tada postajala prošlost, doneo je rezoluciju od čitavih 2000 dpi, što je rekord koji do danas nije prevaziđen kod komercijalnih proizvoda. Iako je od tada prošlo nekoliko godina, Razer je i dalje u konkurenciji najboljih igračkih periferija, pa su se tako pred nama našla dva njihova aktuelna modela: Diamondback i Copperhead.

Razer Diamondback

Diamondback je model baziran na optičkom senzoru, tehnologiji koja polako izlazi iz mode kod pravih gejmerskih miševa, ali svojom nešto nižom cenom i još uvek impresivnim performansama ostaje u opticaju. Ono što su inženjeri nazvali Razer Precision tehnologijom, ovom mišu omogućava rezoluciju od sasvim solidnih 1600 dpi, pri čemu je istu moguće i menjati po potrebi u toku igre. Ovo je vrlo bitno jer je nekada važnije da je miš brz, pri čemu se žrtvuje preciznost, dok je u specijalnim situacijama, kao što je recimo pucanje iz snajperske puške, vrlo bitan i najmanji pomeraj kursora. Na ove varijable možete uticati preko dva tastera na samom proizvodu koje ćete konfigurisati za tu namenu. Ukupno, pored standardna dva i točkića, postoji još četiri tastera koji se mogu programirati preko Razer drajvera. Sam oblik miša je simetričan, što će pozdraviti levoruki igrači, ali se ta osobina nije značajnije odrazila na ergonomiju, pa je uređaj vrlo prijatan za rad i igranje. Tome doprinose i gumeni dodaci na bokovima, koji pored

poboljšanja vizuelnog identiteta služe i za bolje prijanjanje u ruci i sprečavanje slučajnog klizanja. Model dolazi u nekoliko različitih boja, a mi smo na testu imali takozvanu Chameleon, koju odlikuje vrlo lepo presijavanje zadnje strane miša. Za one malo ekstravagantnije tu su i Plasma Blue, Salamander Red i Acid Green, koje osim boje donose i druge specijalne svetleće efekte za bolji vizuelni doživljaj. Zanimljivo je da Razer miševi rade u Always-On modu, što znači da će miš u svakom momentu momentalno reagovati na vaš pokret, bez obzira koliko dugo je pre toga bio neaktivan. Za brzinu odziva je zadužena i specijalna 16-bitna magistrala koja preko kabla šalje čak 6400 snimaka pokreta svake sekunde. Da bi se poboljšala provodljivost USB kabla i konektor je izrađen od pozlaćenog materijala. Jedan detalj koji nam se takođe vrlo dopao jeste da se uz miš dobija i specijalna torbica za nošenje, što samo potvrđuje posvećenost kompanije Razer ozbiljnoj gaming sceni.

Razer Copperhead

Copperhead je miš u čijem se srcu nalazi najnovija laserska tehnologija koja mu omogućava rezoluciju od punih 2000 dpi. Naravno i ovde je prisutna mogućnost promene u toku igranja, što je već postala praksa kod većine high-end gaming miševa. Pored toga moguće je i preko drajvera podešavati kojom učestalošću miš komunicira sa računarom i izabrati između 125, 500 ili 1000 Hz, što u praksi znači da će i najmanji vaš pokret biti registrovan u periodu od samo jedne milisekunde. Naravno, da bi se to obezbedilo i u ovom modelu se koristi napredna, 16-bitna, magistrala. Kao i kod Diamondback-a prisutna je mogućnost programiranja tastera, ali je ona ovde podignuta na jedan potpuno novi nivo. Naime, koristeći sistem koji je nazvan Razer Synapse, drajver u internu memoriju miša upisuje sve podatke o vašim podešavanjima koje dalje nosite

sa sobom, tako da kada miša priključite na neki drugi računar, u igraonici ili na turniru na primer, on će se ponašati apsolutno onako kako ste navikli. Memorija iznosi 32 KB, što je dovoljno za pamćenje 5 nezavisnih profila igrača, a izbor između njih se vrši pritiskom na poseban taster koji se nalazi sa donje strane. Druge mogućnosti personalizovanja obuhvataju korišćenje posebnih tegova, ako niste zadovoljni rasporedom i balansom težine, ali se oni moraju nabaviti zasebno u vidu paketa Copperhead Pro-tools. Novine su i gumirana površina dva glavna tastera koja sprečava klizanje, kao i ultra glatki teflonski klizači sa donje strane koji će omogućiti laku interakciju sa podlogom. Iako po obliku gotovo identičan sa Diamondback modelom, Copperhead je vizuelno priča za sebe. Razer logo koji pulsira u određenim intervalima, kao i mistična plava svetlost koja dopire iz unutrašnjosti, garantuju da ovaj model neće ostaviti ikoga ravnodušnim. Pored Tempest blue varijante koju smo mi probali, na raspolaganju su i Anarchy red i Chaos green.

Zaključak

Razer Diamondback je solidan optički miš po relativno povoljnoj ceni, koji će svojim mogućnostima zadovoljiti sve igrače strategija i drugih igara, kao i najveći broj onih koji se intenzivno bave FPS naslovima. Sa druge strane, Copperhead je miš namenjen onima koji žele apsolutno najbolje, i tu svoju namenu u potpunosti opravdava – ovo je miš koji zasigurno spada u sam vrh trenutne ponude gejmerskih periferija.



RAZER



ATI RADEON X1950XTX

Zapravo ne. Bez obzira što smo već na početku veo misterije oduvali ka zalasku Sunca, o novoj kartici iz ATI-ja zaista ima šta da se kaže. Njoj je suprotstavljena samo nekoliko meseci stara 7950 GX2 koja je zapravo i izazvala veoma upečatljivu reakciju Kanađana koju vidite na slikama. Povodom toga, naše mišljenje je da je ovo ubedljivo najplešća ATI kartica koju smo do sada videli. Raniji čak i specijalni modeli individualnih proizvođača kod kojih je što "bogatiji" dizajn

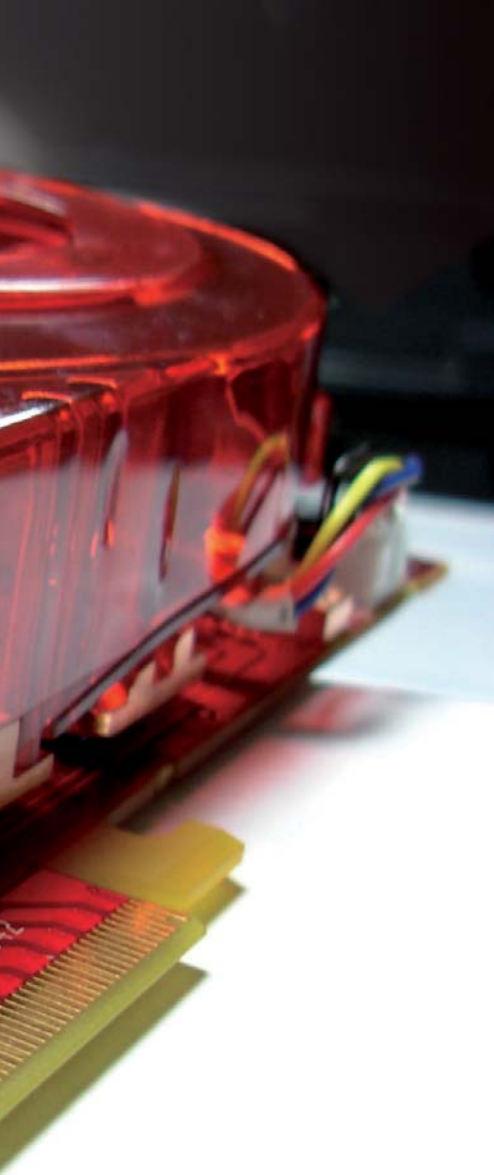
Novi brzinski šampion?

od presudne važnosti nisu ostavili takav utisak pri prvom susretu. Možete primetiti da proizvodom dominira crveni "oklop" rashladnog sistema. Ispod, celom dužinom se nalazi kompletno bakarni hladnjak sa mnoštvom rebara i nekoliko toplotnih cevi. Rezultat je težina koja pravilno distribuirana u efikasnom zamahu može stvarno povrediti. Takođe, ovakva koncepcija je kao

efekat donela neverovatno efikasno hlađenje i gotovo nečujan ventilator, čak i u 3D režimu rada.

Ispod haube postoje značajne izmene u odnosu na prethodni XTX model, X1900. Najznačajnija stvar je upotreba GDDR4 memorije! Iako je ovaj momenat najavljen još kada su predstavljeni čipovi Generacije X1000 sa Ring Bus memorijskim kontrolerom, mogućnost za rad sa novom memorijom je stavljena u drugi plan jer proizvođači modula nisu bili





kada je počelo da se priča o 1950XTX karti, bilo je "govorkanja" da će grafički čip biti izrađen u tehnološki naprednijem 80 nm proizvodnom procesu na čijem usavršavanju ATI već duže vreme radi. Međutim, konkurencija je nastupila oštro, pa prosto nije bilo vremena za gubljenje. Tako se na X1950XTX nalazi R580+ čip, identičan onim na X1900 modelima. "+" samo označava upotrebu GDDR4 memorije i to čitavih 512 MB, dok su 48 Pixel Shader jedinica, HDR podrška, 650 MHz brzine za najjači XTX model i dalje tu, nepromenjeni. Predstavljen je i X1950XT koji ima 256 MB DDR4 memorije takođe na 2.0 GHz i nešto niže frekvencije rada GPU-a. Ovim potezom se pravi distinkcija između vrhunskog modela i onog koji će se zapravo najviše prodavati. U prethodnom slučaju, razlike u performansama između X1900XTX i X1900XT su bile par procenata, dok je sa cenama bilo bitno drugačije.

Značajan novitet kod X1950XTX je i HDCP (High Definition Content Protection) podrška, odnosno prisustvo zaštite protiv neovlašćenog reprodukovanja HD filmova. To zapravo znači da kada se konačno masovnije pojave, filmovi na Blu Ray i HD-DVD medijima će biti pod palicom HDCP-a. Da bi bili u mogućnosti da vršite reprodukciju, čitav niz hardverskih komponenti mora biti kompatibilan sa ovim standardom, uključujući grafičku kartu i monitor. Što se tiče ATI-ja, taj aspekt multimedijalne budućnosti može da počne.

u mogućnosti da odgovore na izazov. To je u praksi značilo da se nije moglo proizvesti dovoljno upotrebljivih i funkcionalnih čipova u tom momentu. ATI je na vreme implementirao tehnologiju i ostavio Samsungu i Hynix-u da usavrše proizvodni proces. Taj momenat se dogodio i ništa nije sprečavalo ATI da predstavi karticu sa najbržim frekvencijama rada memorije na tržištu – 2000 MHz! U prvom trenutku,

Da se ponovo vratimo na konkretnije stvari u sadašnjem vremenu. Brzina jezgra i memorije od 650 i 2000 MHz respektivno je zaista na visokom nivou. Međutim, usled inoviranja rashladnog sistema i poprilične overklok margine R580 čipa, smatrali smo da se slično može ponoviti i na novoj kartici. Bili smo u pravu uz izvesne korekcije. Pošto se insistiralo na tihom radu, prilikom pokušaja overklokinga preko Overdrive funkcije u Catalyst drajverima, na 670 MHz dolazi do zaglavljivanja. Ali,

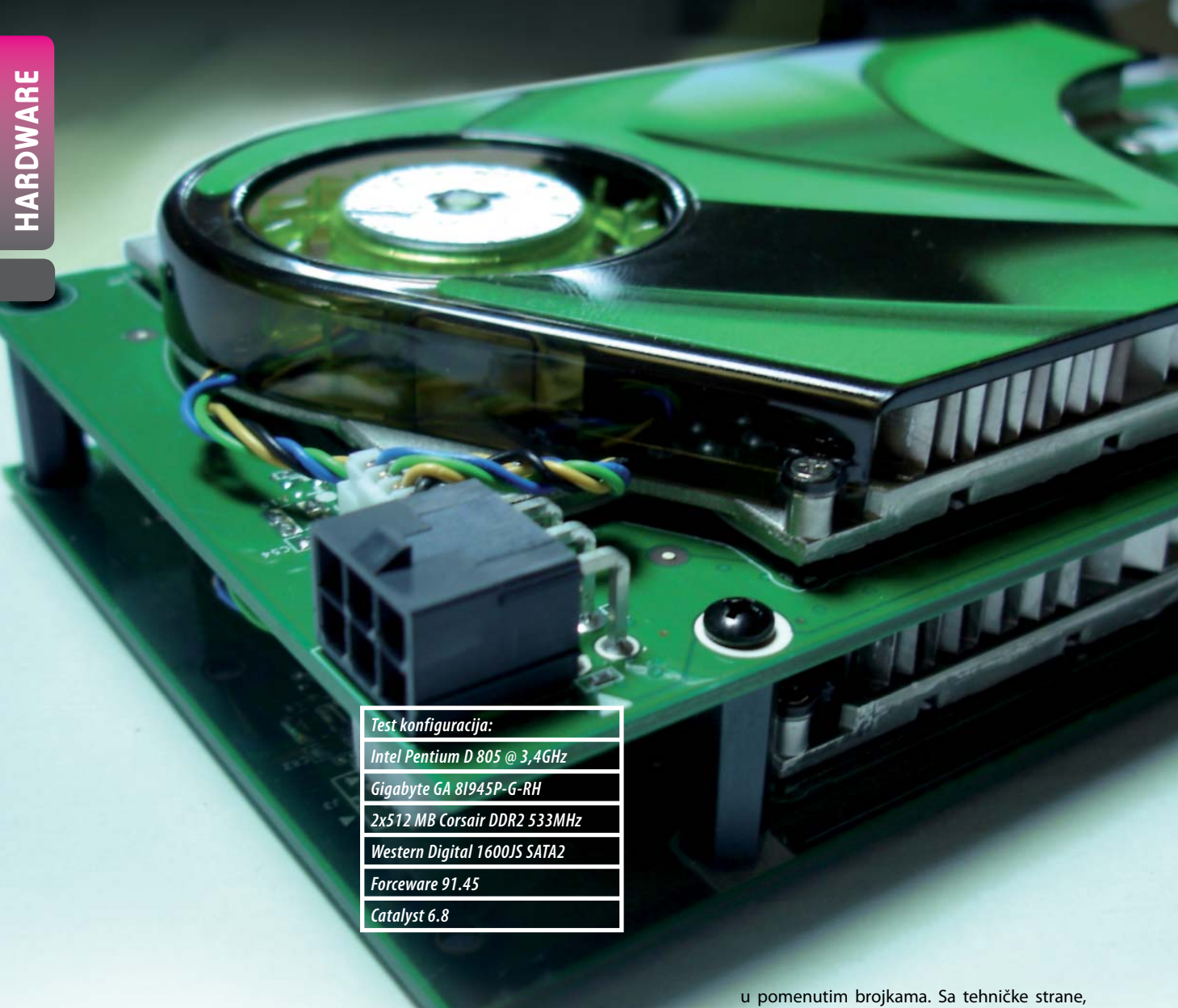
kada se ventilator ubrza na nivo minimalne čujnosti uz pomoć ATI Tray Tools-a, jezgro bez problema radi na 700 MHz. Sa memorijom je slično, samo ubrzanje od 100 MHz naspram 2 GHz ne izgleda imponzantno. Značajno je sa tehnološkog aspekta i overklokinga u budućnosti, pošto će GDDR4 biti sve više prisutan.

Konkurencija je na ovom testu predstavljena u vidu GeForce 7950 GX2 karte. Iako je na tržištu već dva i po meseca, jednako je značajna za igračku populaciju kao i X1950XTX. Verovatno vam je poznato da se radi o evoluciji u pristupu u proizvodnji kartica sa dva jezgra. Ovde je upotrebljeno veoma interesantno rešenje u vidu dve ploče sa po jednim G71 GPU-om u internoj vezi. To znači da vam za GX2 neće biti potrebna bilo kakva specijalna ili SLI matična ploča, sve će raditi i sa jednim PCI Express X16 slotom i eventualnim osvežavanjem BIOS-a. Svaki od čipova radi na 500 MHz i raspolaže sa po 512 MB DDR3 memorije na 1.2 GHz. Brzine rada GPU-a su smanjene u odnosu na 7900GTX, prvenstveno zbog potrošnje struje, a to je izvedeno tako dobro da na kvalitetnom, ali prosečnom napajanju od 430W kakvo smo mi imali sve radi kao podmazano. Povrh svega, postoji "rezerva na gasu" jer smo karticu ubrzali do 590/1500 MHz. Svakako dostojan konkurent novom ATI-ju, uključujući i HDCP podršku.

Povodom toga, u tabeli možete videti kako je dvoboj prošao. Sintetički testovi oličeni u poznatom nam svima 3Dmark-u prednost i to opipljivu daju nVidiji. Koliko je to važno u današnje vreme je stvarno diskutabilno. Igre nešto drugačije prikazuju stanje stvari. I tu je nVidija u prednosti, ali sada X1950XTX veoma malo zaostaje. Najveća prednost je u zahtevnim modovima u nekim igrama za šta možemo okriviti efektivnih 1 GB video memorije kod 7950GX2. Razuman zaključak čisto na osnovu brojki je teško izvući. U priču treba uključiti čuveni faktor cene kao i tehnološki progres implementiran u manjoj ili većoj meri. U oba slučaja ATI kartica je u prednosti. Prema prognozama, na evropskom tržištu bi trebalo da košta oko 400€, kod nas naravno nešto više. Sa druge strane, cena 7950 GX2 se trenutno kreće oko 650€ što je drastično više za relativno malu prednost



| Model | ATI X1950XTX | nVidia 7950 GX2 |
|----------------------|--------------|-----------------|
| Frekvencija GPU-a | 560 MHz | 520 MHz |
| Frekvencija memorije | 1400 MHz | 1000 MHz |



| |
|------------------------------|
| Test konfiguracija: |
| Intel Pentium D 805 @ 3,4GHz |
| Gigabyte GA 8I945P-G-RH |
| 2x512 MB Corsair DDR2 533MHz |
| Western Digital 1600JS SATA2 |
| Forceware 91.45 |
| Catalyst 6.8 |

| | | |
|----------------------------------|--------------|-----------------|
| 1280x1024 | ATI X1950XTX | nVidia 7950 GX2 |
| 3DMark06 Shader model 2.0 | 2396 | 2922 |
| 3DMark06 S.M.2.0 FSAA 4x, AF 16X | 1997 | - |
| 3DMark06 Shader model 3.0 | 2682 | 2700 |
| 3DMark06 S.M.3.0 FSAA 4x, AF 16X | 1954 | - |
| 3DMark05 | 8706 | 9005 |
| 3DMark05 FSAA 4X, AF 16X | 8221 | 8644 |
| Doom3 | 100,0 | 111,1 |
| Doom3 FSAA 4X, AF 16X | 87,4 | 108,3 |
| FEAR | 90,0 | 97,0 |
| F.E.A.R. FSAA 4X, AF 16X | 68,0 | 85,0 |
| Call of Duty 2 | 82,2 | 87,3 |
| Call of Duty 2 FSAA 4X, AF 16X | 67,6 | 84,5 |
| Half Life 2 | 133,7 | 107,1 |
| Half Life 2 FSAA 4X, AF 16X | 122,3 | 85,3 |
| Quake 4 | 40,2 | 41,7 |
| Quake 4 FSAA 4X, AF 16X | - | - |

u pomenutim brojkama. Sa tehničke strane, već poznata shader orjentisana arhitektura R580 čipa, HDR mogućnosti zajedno sa Anti Aliasingom, napredni Ring Bus memorijski kontroler koji sada izuzetno dolazi do izražaja su argumenti na strani X1950. Ne treba zaboraviti ni Crossfire koji će u ukupnom zbiru opet predstavljati povoljnije rešenje u odnosu na dve 7950GX2 kartice.

Kada se sve sabere, ATI je napravio zaista kompletan proizvod, dobro osmišljen i razumno izbalansiran. Po nama, potrebno je da se pojavi nekoliko velikih naslova video igara koji iskorišćavaju naprednu arhitekturu R580+ čipa pa će i famozne brojke biti na kanadskoj strani. Za sada, nVidija i dalje drži prvo mesto, ali ATI opasno diše za vratom i sigurno će iskoristiti najmanju neopreznost protivnika. U bliskoj budućnosti nas očekuju osveženja i u srednjem segmentu kartica u vidu revizije postojećih čipova sa 80 nm proizvodnim procesom. Sve govori u prilog tome da nas očekuje veoma interesantna jesen.

Nikola Nešović

Lexus featuring Mark Levinson

Pravilo "koliko para – toliko i muzike" je oduvek važio. Konkretno, danas za relativno malo novca u vaš automobil možete ugraditi veliku količinu audio-opreme, često okićene oznakama o velikoj snazi u vatima, pa zatim raznim led-diodama, "aluminijumskom" obradom itd. Sve je to u funkciji privlačenja kupaca, pa nažalost malo ko zna koliko je to zapravo nevažno. Pravi kupci znaju da sve što ima naglašen natpis tipa "PRO", "MAX", "EXTRA" i tome slično treba zaobilaziti u širokom luku, i to se ne odnosi samo na sferu muzike za kola. Počev od 1998. godine, audio-eksperti iz kompanije Mark & Levinson nam, u saradnji sa Lexus-om, daju fenomenalan primer kako sa malo snage i mnogo pameti napraviti i u vozilo uklopiti savršen muzički sistem.

Najnovija M&L kreacija jeste sistem koji će se, počev od sledeće godine, ugrađivati u najnoviji Lexus LS460. U pitanju je konfiguracija sa čak 19 (devetnaest!) zvučnika raznih tipova i oblika, koji se napajaju sa 450 RMS vati snažnog pojačala. Ako 450 vati snage podelimo sa ukupno 19 zvučnika, dobijamo prosek od oko 23 vata po jednom kanalu, tj. zvučniku. Naravno, više snage će otići ka velikom vuferu nego malenom visokotoncu, tako da neki od zvučnika u ovom Lexusu primaju čak i ispod deset vati! Ne možete naći bolji dokaz da snaga često ne igra bitnu ulogu u kreiranju kvalitetnog sistema... U modelu LS460, inženjeri kompanije Mark & Levinson su ugradili ukupno sedam visokotonaca sa titanijumskom membranom, prečnika 25mm, kao i isti broj "midrange"

zvučnika, prečnika 100mm. Njih 14 predstavlja osnovu ove postavke i, praktično, njihov pravilni raspored pravi razliku. U okviru gore pomenutog pojačala, nalazi se i petnaestokanalni procesor, koji ka ovim zvučnicima šalje potpuno digitalni signal u 7.1 postavci. Preostali, petnaesti kanal ovog procesora koristi "subwoofer" od 250mm, čija je lokacija u prtljažniku. Preostala četiri zvučnika takođe reprodukuju bas, tj. niske tonove. Jedan par se nalazi u prednjim vratima, i oni su elipsastog tipa veličine 150 x 200mm. U zadnjim vratima je drugi par ovih zvučnika, koji su kružnog oblika prečnika 160mm. Posebnim skretnicama, oni sa već postojećih kanala iz procesora preuzimaju sve tonove između ~100 i ~500 Hz frekvencije. To omogućava kristalan zvuk idealno pozicioniranih zvučnika srednjih tonova ("midrange"), kojima ne preti ni najmanja mogućnost distorzije, jer se niski tonovi (za koje uvek treba više snage) šalju ka bas-zvučnicima u vratima. Dakle, u svim vratima imamo po jedan "tweeter" (visokotonac), "midrange" (srednji tonovi) i bas (niski tonovi). Isti "tweeter" i "midrange" se nalaze na sredini komandne table, u funkciji centralnog zvučnog izvora ovog 7.1 sistema. Sledeća dva nivoa su spomenuta konfiguracija u vratima, prednjim pa zadnjim, da bi na kraju došao na red "ambijentalni" par zvučnika na polici iza putnika sa zadnjih sedišta. Primenjen

je, naravno, isti tip zvučnika kao i u ostatku sistema – po jedan 25mm "tweeter" i 100mm "midrange" sa obe strane police. To je ukupno 18 zvučnika, plus jedan "subwoofer" u prtljažniku.

Čitava ova postavka predstavlja apsolutno savršenstvo u ICE ("In Car Entertainment") svetu, pa je stoga čak i naziv ovog audio-sistema preimenovan sa "Premium" u "Reference". Bilo gde da sedite, zvuk je uvek identično čist, dubok i stvara specifičan osećaj prostiranja. Da čitava ponuda bude kompletirana, Lexus LS460 će posedovati i dva visokokvalitetna LCD-TFT displeja – prednji osmoinčni sa "touch-screen" funkcijom, kao i zadnji devetoinčni, koji se izvlači iz krova. Ukupan kvalitet, koji se po standardima kompanije M&L može meriti sa najboljim kućnim audio-sistemima, je dodatno poboljšan izuzetnom zvučnom izolacijom. To je oduvek bila karakteristika automobila marke Lexus, što je i bio osnovni razlog za početak ove danas već dugogodišnje saradnje sa kompanijom Mark & Levinson.



GIMP

Naziv: The GIMP

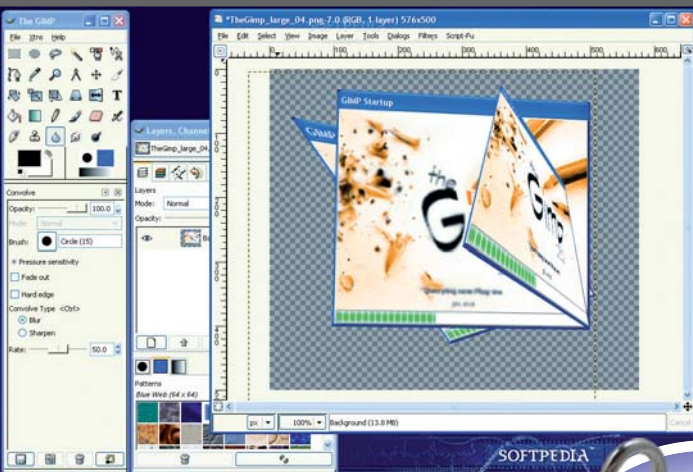
Izdavač: Gimp (www.gimp.org)

Sistem: Windows NT/2000/XP, Linux, Unix

Veličina: 7,7MB

Poslednja verzija: 2.2.11

Potrebno: GTK+ Runtime Environment (3,61MB)



GNU Image Manipulating Program, ili GNU Program za Manipulaciju Slikama nastao je 1996 godine, u izradi dva studenta Berkli univerziteta. Svaka nova verzija donosila je po koju novotariju, tako da program danas predstavlja veoma ozbiljan i moćan softver za pravljenje i izmenu slika.

Potencijali programa su ogromni. Može se koristiti kako za jednostavnu obradu slika, tako i za ekspertnu izmenu, retuširanje i montažu.

Panel za „crtanje“ čine olovka, četka, sprej, kantica za bojenje, penkalo, pipeta i ostale zanimacije. Pomoću penkala mogu se napraviti sjajni oblici, pogodni za granične oblasti dizajna. Bitna stavka je softverski neograničen broj undo/redo ponavljanja.

Deo programa posvećen naprednim korisnicima obuhvata između ostalog široku podršku za (providne) lejere i kanale, maske i krive... Podrška za vektorsko crtanje takođe postoji, doduše ne toliko opsežna kao u PS-u, ali dovoljna za neke osnovne operacije. Crtež se može doterivati sa oko 150

moćnih efekata da bi se dobio željeni izgled i utisak. Ni animacije nisu izostavljene. Mogu se otvarati i čuvati u zgodnom frame-as-layer sistemu, što omogućava vašoj mašti da se pokaže u najboljem svetlu.

Što se makroa tiče, možete koristiti ugrađeni Scheme ili ručno ubaciti Perl, Python i Tcl. Za one koji ovo baš ne razumeju, zamislite da imate 30 slika koje treba prebaciti u CMYK, smanjiti na 800x600, preimenovati i sačuvati u određeni folder. U GIMP-u se proces može automatizovati tako što ga uradite jednom, program snimi vaše akcije i ponovi ga na svim fajlovima koje vi odredite.

Interfejs je dosta poboljšao u poslednjih nekoliko verzija. Ruku na srce, početniku neće biti ni malo lako da se snađe u nesvakidašnjem okruženju, sa ikonama i dugmičima na sve strane. Ipak, nove verzije donose palete kojima se može lako manipulirati, čime se radni prostor mnogo bolje koristi.

Veliki minus je nedostatak podrške za bilo šta drugo sem 8bpc slika, kao i za floating point. Takođe, za CMYK vam treba odvojeni plug-in.

Iako su proizvodi firme Adobe još uvek ispred GIMP-a, veoma su skupi za naše podneblje, a uz malo snalažljivosti i znanja, nedostaci se mogu koliko-toliko neutralizovati.



„Xpress“ je mlađi brat „Alibre Designa“, moćnog alata za izradu 3D predmeta. Pomoću njega moguće je izraditi modele mašinskih delova, spojiti ih u funkcionalnu celinu i generisati 2D prikaz iz određenog ugla, ili mašinski tj. ortografski, iz neke od osnovnih ravni.

Interfejs softvera i način rada sličan je kao i kod većine ostalih „mejn-strim“ paketa. Radi se pomoću skica koje je moguće postaviti u bilo koju ravan, s tim što program automatski pravi ograničenja i zavisnosti u toku crtanja skice.

3D paleta podrazumeva mogućnost izrade jednostavnih ugaonih predmeta, kao i zarotiranih sfera, zavojnica i spirala. Pomoću sličnih alata na predmetu se mogu napraviti ispupčenja, zarubljivanja i žljebovi, otvori itd.

Sledeći korak je sastavljanje delova u kompletan model. Tu leži i najveća mana programa: broj jedinstvenih delova u konstrukciji je ograničen, i to prilično, na mak-

Alibre Design Xpress

simalno deset. Delovi se mogu spajati na različite načine, uz korišćenje alata poput mate, align, orient i sl. Korisni su i alati za merenje i računanje fizičkih osobina konstrukcije.

Prebacivanje dizajna u crtež je jednostavno i program ga uradi sam. Ukoliko korisnik po prebacivanju izmeni nešto na dizajnu ili crtežu, promena se odmah odražava na ovom drugom, što je vrlo praktično, a ako dođe do greške, tu je undo. Kotirani crteži se uvek mogu odštampati, tako da korišćenjem „Design Xpress-a“ nestaje potreba za lenjirom i rapidografom.

Ako kojim slučajem zapnete u procesu, tu je odlično i vrlo opsežno uputstvo za upotrebu, prilagođeno početnicima.

Naziv: Alibre Design Xpress

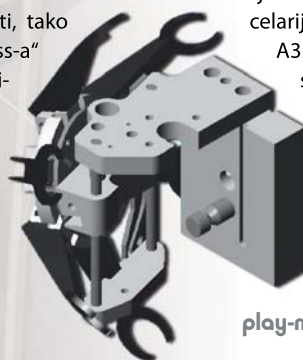
Izdavač: Alibre (www.alibre.com)

Sistem: Windows 98/NT/2000/XP

Veličina: 67,54MB

Poslednja verzija: 8.2

Sigurno da Xpress nije program koji bi ste koristili da izmodelirate MAN-ov motor ili vašu novu Stihl motorku (sa sve delovima), ali jeste program za laku kancelarijsku upotrebu kada na A3 papiru treba da predstavite pumpu koja bi išla u srce neke fontane, na primer. A i teško da ćete naći jeftiniji :)





Hattrick je online fudbalska igra u kojoj možete menjati igrače i trenirati vaš tim, takmičeći se istovremeno sa hiljadama protivnika širom sveta.

Hattrick



koji nisu igrali pada forma i ne dobijaju nikakav skil. Trening je veoma bitna stvar u Hattriku, jer dobar deo budžeta čini novac od transfera. Mladi igrači sa velikom sposobnošću su zlatna vredni, kao uostalom i u pravom fudbalu. Bitno je imati dobrog glavnog trenera, jer on najviše utiče na kvalitet treninga.

Transferi su ono što čini Hattrik specifičnim i zanimljivim. Kada ga vlasnik stavi na transfer listu, igrač tamo provodi tri dana. Tokom ta tri dana, zainteresovani menadžeri se takmiče između sebe i licitiraju za igrača. Tako fudbaler sa početnom cenom od 10.000 dinara može da bude prodan i za nekoliko miliona. Transfer je momentalan i igrač može da nastupi za svoj novi tim odmah, pod uslovom da nije povređen i nema crveni karton iz prethodnih mečeva. Broj stranaca u timu je neograničen, s tim što klub strancu plaća dodatnih 20% na platu.

Pored asistena glavnog treneru, menadžer može da zaposli fizioterapeute i doktore, ekonomiste, psihologe i PR osobe. Svaki tim dobija stadion kapaciteta 12.000 mesta i podmladak, iz kojeg se, ukoliko se dovoljno ulaže u njega, svake subote može izabrati kvalitetan igrač.



Ako ste na kraju sezone zauzeli dobro mesto, sponzori će vam često dati lepu svotu, a ako ste bili prvi prelazite direktno u viši rang, ili igrate baraž. Mada, ne treba očekivati da ćete posle tri meseca igrati u Ligi Šampiona, proći će godine (u pravom životu) dok se uopšte približite prvoj ligi.

Što se igrača tiče, svakog karakteriše 8



glavnih osobina, pomoću kojih se određuje njegova pozicija. Tu su, takođe, mentalne karakteristike, iskustvo, temperament, vodstvo i slično. Kao i u pravom životu, igrač stari posle svake sezone, tako da će onaj od 20 godina, nakon godinu dana (u pravom svetu) imati 23.

Pored dobrih igrača, za uspeh je potrebno biti dobar taktičar. Hattrik tu pruža mnogo prostora za eksperimentisanje. Menadžer može izabrati koju god formaciju hoće (igranje 1-8-1 neće proći bez posledica), usmeriti napade na krila i kroz sredinu, ili na primer narediti srednjacima da igraju defanzivnije, u slučaju da protivnik ima jak napad.

Ako su vam menadžerske simulacije u krvi, Hetrik je odlična ideja. Samo nemojte se puno ljutiti kad nedeljom, osim chata sa drugim menadžerima, ne budete imali šta da radite na Hetriku.

Iako je po mnogo čemu jedinstven, Hattrik se u stvari ne razlikuje mnogo od pravog fudbalskog sveta. Svaka zemlja ima svoje lige i svoje šampione. Veličina lige zavisi samo od broja prijavljenih klubova. Tako Srbija ima šest nivoa (divizija) u kojima se takmiče ukupno 4500 aktivnih klubova. Prva divizija ima jednu ligu, druga četiri (II.1 – II.4), treća 16 i tako dalje. Svaka liga sadrži osam timova. Sezona traje 16 nedelja, od kojih je 14 ligaških, jedna baražna i jedna nedelja odmora.

Nakon popunjavanja prijave, ista odlazi na kontrolu, kako bi se sprečile zloupotrebe (isti igrač ne sme posedovati više od jednog kluba). Ukoliko prođe kontrolu, korisnik dobija klub i 18 random igrača i upada u neku ligu iz VI, beton divizije, i tu počinje igra. Ligaške utakmice se igraju svake subote u 12:45 po lokalnom vremenu, a poluvreme traje 45 minuta. Najkasnije 15 minuta pre početka meča, menadžer mora postaviti formaciju i navesti 5 izmena, kapitena i izvođača slobodnjaka. Tokom utakmice, menadžer nema kontrolu nad timom. Drugi takmičarski dan je sreda, kada se igraju prijateljske utakmice, bitne za igrače koji nisu igrali u subotu.

Četvrtak je dan za trening. Zavisno od vrste treninga, igrači koji su igrali te nedelje poboljšavaju određene sposobnosti. Onima

Windows Live Beta

Ukoliko ste mislili da je Microsoft posustao u borbi sa ostalim webmail servisima, grdno ste se prevarili. Nekada jedan od boljih izbora prilikom odabira servera za elektronsku poštu, Hotmail, je tokom godina zapao u krizu rastom konkurencije. Sa svojih 2MB velikim prostorom za čuvanje poruka i ograničenjem veličine poruka od samo 1MB, Microsoft-ov servis je naprosto bio pregažen. Situacija će se, trebalo bi, dolaskom Windows Live-a znatno poboljšati.

Iako još uvek u beta fazi razvoja, Windows Live je otvoren za sve korisnike Hotmail servisa. Ukoliko posedujete @hotmail.com ili @msn.com adresu, lako se možete prijaviti na testiranje. Nažalost, servis je dostupan samo korisnicima koji žive na teritoriji Severnoameričkog kontinenta, Australije, Indije i Japana, mada to ne predstavlja problem ukoliko promenite svoju zemlju u standardnim Hotmail podešavanjima.

Glavna poboljšanja učinjena su na polju proširenja prostora za čuvanje korisnikovih poruka. Microsoft može da se pohvali

činjenicom da je omogućio rast veličine na čak 2GB, što uz poruke veličine do 20MB manje-više predstavlja današnji standard. Interfejs je pretrpeo dosta promena, te će vam prilikom aktiviranja servisa biti ponudjeno da koristite stariji izgled, sličan Hotmail-u, ili da predjete na Windows Live-ov izgled, koji se posle malo uhodavanja pokazao kao dosta interaktivniji i funkcionalniji. Ukoliko ste navikli na korišćenje Outlook Express-a, novi interfejs ne bi trebalo da vam predstavlja problem. Nažalost, Windows Live je malo zahtevniji po pitanju brzine veze sa Internetom, usled povećane količine prenosa podataka, te otvaranje glavne stranice modomom preko standardne telefonske linije može potrajati i par minuta. Na polju bezbednosti takodje se dosta radilo, tako da je pored anti-vi-

rus skeniranja primljenih i poslatih poruka i standardne kontrole neželjene pošte omogućena i identifikacija pošiljaoca. Neke starije funkcije, kao na primer mogućnost integracije u Outlook Express, još uvek su prisutne.

Microsoft polako priprema tlo za izlazak novog Windows, koji bi po nekim govorkanjima mogli da se pojave već tokom Božića ove godine ili početkom naredne. Windows Live predstavlja samo jedan od primera. Iako još uvek u beta fazi, pokazao se kao dostojan konkurent svojim starim rivalima. U sledećih par meseci očekuje nas dalje uvećanje raspoloživog prostora, kao i implementacija novih funkcija u okviru već postojećeg interfejsa.



Korisne adrese:

<http://www.hotmail.com>

<http://www1.imagine-msn.com/minisites/mail/default.aspx?locale=en-us>



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM



Distributer za SiCG: **COMPUTERLAND** 011/3067-051, 3097-320, www.compland.co.yu/games

Audio

JuK

JuK radi pod KDE-om. Prilično je brz i poseduje sve osnovne opcije koje Vam mogu zatrebati. Može se reci da je ovo idealan plejer za sve one koji vole da učitaju plej listu i zaborave na muziku radeći nešto drugo. U 3 reci bi se ovaj programčić mogao opisati kao - stabilnost, brzina i jednostavnost.



XMMS

Najkraći opis ovoga programa je Winamp klon. Dakle sve što može Winamp može i ovaj program. Izgledaju jako slično, mogu da koriste identične skinove a čak imaju i iste prečice. Tako da ako se navikli na Winamp pod Windows okruženjem



i prelazite na Linux, a ne želite da menjate navike audio plejera, ovaj program može biti najbolje rešenje za Vas. Ovaj plejer je nezavisan od vašeg grafičkog okruženja što je veliki plus.

KsCD

Ovo je program koji se dobija uz KDE. Nije šampion lepote a bogami ni opcija. Prvenstvena mu je namena puštanja audio cd-ova ubačenih u kompjuter. Posедуje mogućnost povezivanja sa CDDb bazom preko Interneta tako da ćete imati puna imena pesama koje budete slušali.



Kao što vidite za svakoga ima po nešto, pa samim tim nećemo izdvajati nijedan plejer kao najbolji jer ljudi imaju drugačije prohteve odnosno potrebe sto se tiče ovoga "parčeta" softvera. Svi će poslužiti svojoj svrsi, maksimalnoj konformnosti GNU/Linux korisnika.

Linux

Procentualno najveći deo korisnika kompjutera svog ljubimca koristi za slušanje muzike. Samim tim ćemo se u ovome tekstu malo pozabaviti tom tematikom na Linux sistemima. Izbor audio plejera je dosta raznovrsan a mi ćemo da Vam predstaviti nekoliko najpopularnijih. Napominjemo da su svi opisani plejeri besplatni i izdati pod GLP 2 licencom, te ih možete besplatno preuzeti sa interneta.

Amarok

Ovo je ubedljivo najkompletniji audio plejer u poznatom delu univerzuma. Poseduje podršku za dinamičke plej liste, mogućnost sinhronizacije sa iPod-om zaobilazeći njegovu DRM zaštitu, prikaz teksta pesme dok istu puštate, kao i kompletnu biografiju autora ili grupe čiju muziku slušate. Možete celu plej listu jednim klikom narezati na cd/dvd. Preko amazonovog servisa skida omote za albume. Poseduje



punu podršku za last.fm radio kao i mogućnost slanja informacija na taj sajt bezikakvih pluginova. Poseduje takođe i punu integraciju u KDE okruženje za koje je i napisan.

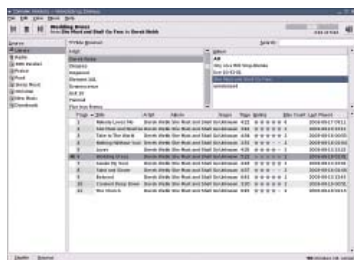
Mp3blaster

A sada nešto drugačije. Ovaj plejer je nastao 1997. godine, dakle postoji punih 9 godina. Ono sto ovaj plejer izdvaja od drugih je to što je totalno bez GUI-a. On zapravo ima TUI (Text User Interface). Kao što možete pretpostaviti ovo je "console-based" audio plejer. Poseduje sve osnovne opcije kao i "normalni" mp3/ogg/wav plejeri i po neku napredniju, nije loš izbor ako baš želite biti drugačiji, ili jednostavno ne koristite grafičko okruženje.



Rhythmbox

Ovaj plejer je zasnovan na Gstreamer i radi u GNOME okruženju. Poseduje mogućnost reprodukcije Internet streamova. Kategorizacija muzike može da se vrši na tri



načina: po žanrovima i izvođaču, po izvođaču i albumima, te po žanrovima, izvođaču i albumima. Poseduje opciju za "favorizaciju" muzike odnosno njeno ocenjivanje.